

FALLOUT dS

Ролевая система для вселенной Fallout
by Erl (erl_@mail.ru) v0.4

Эта система создана на основе слияния и переработки правил двух совершенно разных систем настольных ролевых игр – системы Fallout S.P.E.C.I.A.L. и d20 System. Цель, которую я ставлю перед собой – сделать систему простой, интересной и добиться высокого уровня реалистичности игровой системы. И, конечно же, сохранить атмосферу Фаллаута на столько, на сколько это возможно для настольной игровой системы.

Выражаю благодарность Хмельницкому Алексею (khmelnitsky@mail.ru) за перевод базовых правил fallout s.p.e.c.i.a.l PnP, версии 1.2, авторам этих правил (до версии 2.0), а также Волшебникам Побережья (Wizard of the Coast) за сами знаете, что. Спасибо Дикевичу Алексею (Feanor, feanor_the_dm@zmail.ru) за здравую критику, поддержку и весьма дельные идеи. Отдельное спасибо всем игрокам, участвовавшим в обкатке правил. Спасибо Интерплаю и Блэк Айсленду за то, что явили миру Fallout CRPG.

СОДЕРЖАНИЕ

FALLOUT dS.....	1
СОДЕРЖАНИЕ.....	1
ВВЕДЕНИЕ.....	2
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	3
РАСА ПЕРСОНАЖА.....	3
ЧЕЛОВЕК.....	3
ГУЛЬ (УПЫРЬ).....	3
СУПЕРМУТАНТ.....	4
ПОЛУМУТАНТ.....	4
ДЕСКЛО.....	4
УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ.....	5
ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА.....	6
ОПИСАНИЕ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК.....	6
ВОСПРИЯТИЕ И ОРГАНЫ ЧУВСТВ.....	7
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ.....	8
НАВЫКИ ПЕРСОНАЖА.....	8
КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ.....	9
ПЕРКИ.....	10
КАРМА.....	12
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	13
ЗАВЕРШЕНИЕ.....	14
НАВЫКИ.....	14
ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ.....	15
ОРУЖЕЙНЫЕ НАВЫКИ.....	15
ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ.....	15
ДОКТОР.....	16
ВОЖДЕНИЕ.....	16
СКРЫТНОСТЬ.....	17
ВЗЛОМ.....	17
КРАЖА.....	18
ЛОВУШКИ.....	18
НАУКА.....	18
РЕМОНТ.....	19
РАЗГОВОР.....	19
ТОРГОВЛЯ.....	19
АЗАРТНЫЕ ИГРЫ.....	20
СКАУТИНГ.....	20
ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ.....	20
ОРУЖИЕ.....	21

ПОВРЕЖДЕНИЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ.....	21
ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ.....	21
ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ.....	23
ПРИМИТИВНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ.....	24
ПИСТОЛЕТЫ И РЕВОЛЬВЕРЫ.....	24
ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ, ОДНОРУЧНЫЕ.....	25
ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ, ДВУРУЧНЫЕ.....	25
ДРОБОВИКИ.....	25
ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ.....	26
ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ.....	27
ПУЛЕМЕТЫ.....	27
ОГНЕМЕТЫ.....	28
ГРАНАТОМЕТЫ И РАКЕТНИЦЫ.....	28
40ММ ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ.....	28
ГРАНАТЫ.....	29
ВЗРЫВЧАТКА.....	30
МИНОМЕТЫ.....	30
МИНЫ.....	31
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ПИСТОЛЕТЫ.....	31
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ВИНТОВКИ.....	31
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, БОЛЬШИЕ ПУШКИ.....	32
ОРУЖИЯ БРОНЕТЕХНИКИ И ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ.....	32
АМУНИЦИЯ.....	32
ТИПЫ БОЕПРИПАСОВ.....	33
ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ.....	33
ШЛЕМЫ И КАСКИ.....	33
СТАНДАРТНАЯ БРОНЯ.....	33
МОТОРИЗИРОВАННАЯ БРОНЯ.....	34
ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ.....	35
ОДЕЖДА.....	36
ЕМКОСТИ И СУМКИ.....	37
НАУЧНО-ПОЗНОВАТЕЛЬНЫЕ БРОШЮРЫ И КНИГИ.....	37
ХИМИЯ.....	37
ИМПЛАНТАНТЫ.....	39
ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА.....	40
АПГРЕЙД ОРУЖИЯ.....	41
АПГРЕЙД ТЕХНИКИ.....	43
СОСТОЯНИЕ БРОНИ И ОРУЖИЯ.....	43
СРАЖЕНИЕ.....	44
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.....	44
РАЗМЕР СУЩЕСТВА.....	44
ИНИЦИАТИВА.....	44
ДЕЙСТВИЯ.....	44
ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ.....	44
БЕЗДЕЙСТВИЕ.....	45
СТАНДАРТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.....	45
ПРОЙТИ НА КОРТОЧКАХ.....	45
БЕГ.....	45
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПОЛЗКОМ.....	45
ПРЫЖОК.....	45
ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ.....	45
ХОДЬБА СПИНОЙ ВПЕРЕД И БЕГ.....	45
УСТАЛОСТЬ.....	46
РАЗМЕР СУЩЕСТВ И ДВИЖЕНИЕ.....	46
СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	46
ПРОДОЛЖАЮЩИЕСЯ ДЕЙСТВИЯ.....	46
ПРИМЕРЫ СТАНДАРТНЫХ ДЕЙСТВИЙ.....	47
ВЫСТРЕЛ.....	47
СТРЕЛЬБА ОЧЕРЕДЬЮ.....	47
ПОЛНАЯ ОЧЕРЕДЬ.....	47
ОЧЕРЕДЬ ВЕЕРОМ.....	48
ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР ИЛИ ВЫСТРЕЛ.....	48
СНАЙПЕРСКИЙ ВЫСТРЕЛ.....	48
АТАКА В БЛИЗКОМ БОЮ И АТАКА БЕЗ ОРУЖИЯ.....	48
БРОСОК И МЕТАНИЕ.....	49

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ.....	49	ВЗРЫВЧАТКА И МИНЫ.....	58
БЫСТРЫЙ РЕМОНТ ОРУЖИЯ.....	49	ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ.....	58
СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	49	ПРОЧНОСТЬ И ХИТЫ ПРЕДМЕТОВ.....	58
ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	49	ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ПАДЕНИЯ И КРУШЕНИЯ.....	59
ЗАДЕРЖКА.....	49	ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ЯДА.....	59
ОЦЕНКА ОБСТАНОВКИ.....	50	ТИПЫ И ЭФФЕКТЫ ЯДА.....	59
БЛИЖНИЙ БОЙ.....	50	ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ РАДИАЦИИ.....	59
ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ.....	50	УРОВНИ РАДИОАКТИВНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ.....	60
НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.....	50	ЭФФЕКТЫ РАДИАЦИИ.....	60
СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ.....	50	РАНЕНИЕ ГОЛОВЫ.....	60
АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ ОРУЖИЕМ, ТРЕБУЮЩИМ		КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ.....	60
ДВУРУЧНЫЙ ХВАТ.....	50	УРОВЕНЬ «УЖАСНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ».....	61
ОСОБЫЕ ТИПЫ УДАРОВ И ПРИЕМОВ.....	50	КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ И ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ.....	61
НАПАДЕНИЕ.....	50	ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ.....	61
БЛОК.....	51	ПОСЛЕДСТВИЯ КРИТИЧЕСКИХ РАН.....	61
НАПРЫГИВАНИЕ.....	51	КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАБЛИЦАМИ.....	62
МОЩНЫЙ УДАР.....	51	ПОРАЖЕНИЕ: НОГА.....	62
ПОДСЕЧКА.....	51	ПОРАЖЕНИЕ: ЖИВОТ.....	62
ВЫБИВАНИЕ ОРУЖИЯ.....	51	ПОРАЖЕНИЕ: ТОРС.....	62
БРОСОК.....	51	ПОРАЖЕНИЕ: РУКА.....	62
ХЛЕСТКИЙ УДАР.....	52	ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА.....	62
ФИНТ.....	52	ПОРАЖЕНИЕ: ХВОСТ.....	62
«ПРЯМОЙ» УДАР.....	52	ПОРАЖЕНИЕ ВЗРЫВОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО).....	62
ОГЛУШАЮЩИЙ УДАР.....	52	ПОРАЖЕНИЕ УДАРОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО).....	62
ЗАХВАТ.....	52	ПОРАЖЕНИЕ ОГНЕМ (ПОРАЖЕНИЯ ВСЕГО ТЕЛА).....	63
ПОДЛЫЙ УДАР.....	52	КРИТИЧЕСКИЕ НЕУДАЧИ.....	63
БОЛЕВОЙ ПРИЕМ.....	52	ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ОШИБОК.....	63
УДУШЕНИЕ.....	53	РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА И ВЕДЕНИЕ ИГРЫ.....	63
ПЕРЕХВАТ ОРУЖИЯ.....	53	Лечение.....	63
УДАР В ПРЫЖКЕ.....	53	ЗАРАЖЕНИЕ КРОВИ.....	63
«ИНЕРЦИОННЫЙ» УДАР.....	53	СМЕРТЬ.....	63
ПРОБИВНОЙ УДАР.....	53	СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ.....	64
ТОЧЕЧНЫЙ УДАР.....	53	РАССТОЯНИЕ ВСТРЕЧИ.....	64
«ДВОЙНОЙ» УДАР.....	54	ОТНОШЕНИЯ.....	64
БОЛЕВОЙ УДАР.....	54	ПОСЛЕДОВАТЕЛИ.....	65
«УРАГАННАЯ» АТАКА.....	54	ОПЫТ И УРОВНИ.....	65
СУПЕР УДАР.....	54	ЧТО ТАКОЕ УРОВНИ И ЧЕМУ ОНИ СООТВЕТСТВУЮТ?.....	66
СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР.....	54	БОЕВОЙ ОПЫТ.....	66
ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ.....	54	МОДИФИКАЦИЯ БОЕВОГО ОПЫТА.....	66
СТРЕЛЬБА С ДВИЖУЩЕГОСЯ ТРАНСПОРТА.....	54	ОПЫТ ЗА СЛОЖНОСТЬ ½, ¼ И «-».....	66
ОСТОРОЖНЫЙ ВЫСТРЕЛ.....	54	ОПЫТ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ.....	66
СТЕНА ОГНЯ.....	55	ОПЫТ ЗА РОЛЕВУЮ ИГРУ.....	67
АТАКА РАЗНЫМИ ТИПАМИ ОРУЖИЯ.....	55	КАК И КОГДА ДАВАТЬ ОПЫТ?.....	67
СТРЕЛЬБА ИЗ ДВУРУЧНОГО ОРУЖИЯ С ОДНОЙ РУКИ И		КОГДА ПЕРСОНАЖ ПОЛУЧАЕТ УРОВЕНЬ.....	67
СТРЕЛЬБА ОДНОРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ С ДВУХ РУК.....	55	ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА (1ГО УРОВНЯ).....	67
СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК (ПО МАКЕДОНСКИ).....	55	СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА С УРОВНЕМ ВЫШЕ ПЕРВОГО.....	67
АТАКА ДВУМЯ ВИДАМИ ОРУЖИЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ		Обучение.....	68
(ДВУРУКИЙ СТИЛЬ БОЯ).....	55		
СТРЕЛЬБА С УПОРА.....	55		
ВЫСТРЕЛ В УПОР.....	55		
ПРИВЫКАНИЕ К ОРУЖИЮ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)			
.....	55		
МОДИФИКАТОРЫ СИТУАЦИИ.....	56		
УКРЫТИЯ.....	56		
МАСКИРОВКА.....	56		
ПОВРЕЖДЕНИЯ.....	56		
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТОЧКИ ПОПАДАНИЯ.....	56		
НАПРАВЛЕНИЕ АТАК И РАЗМЕР СУЩЕСТВ.....	57		
ЛОКАЦИИ ПОВТОРНОГО ПОПАДАНИЯ.....	57		
МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПОПАДАНИЯ.....	57		
СБИВАНИЕ С НОГ.....	57		
ПОВРЕЖДЕНИЯ ОСОБЫХ ТИПОВ ОРУЖИЯ.....	58		
ГРАНАТЫ.....	58		
РАКЕТЫ.....	58		
ОГНЕМЕТЫ И ОГОНЬ.....	58		

ВВЕДЕНИЕ

Почти никто теперь не знает точную дату, когда это произошло. Много-много лет назад, ресурсы на Земле начали таять с потрясающей скоростью. Стоимость урана, нефти, газа и угля росла с каждым днем, наступил кризис. Страны – экспортеры начали снижать объемы поставок и поднимать цены, а то и вовсе прекращали экспорт. Страны, лишенные собственных энергетических ресурсов столкнулись с огромными трудностями. Именно тогда Красный Китай вторгся в территорию Соединенных Штатов, чтобы оспорить свои права на только что обнаруженный в океанских водах крупный нефтяной бассейн. Началась война, в которую втягивались все новые и новые участники. Война достигла всепланетного масштаба. Масштаба Третьей Мировой.

То, что было потом предсказывали многие. Однажды утром (или вечером), в небо из земли и из океана взмыли серебристые стрелы и унеслись в небо, чтобы потом обрушиться ураганом смерти и разрушения на то, что человечество создавала тысячелетиями. Миллионы людей погибли в течении нескольких минут. Многие города оказались стерты с поверхности земли, все, что осталось от остальных – почерневшие от копоти руины.

Но человечество выжило. Бомб было много, достаточно, чтобы уничтожить все население Земли несколько раз. Но кое где сработала система защиты, кое где концентрация ударов была ниже, в результате некоторые города (к примеру, Сан-Франциско) были почти не затронуты. Небольшие городки и поселения также остались без внимания военных стратегов – в них также сохранилась жизнь. И, наконец, Убежища – мощные автономные подземные бункеры, построенные специально на случай ядерного удара, призванные сохранить Человечество в его исходном виде, защитив его от ужасов пост-ядерного мира и радиации, чтобы затем возродить цивилизацию.

А ужасы начались почти сразу. Правительство перестало существовать. Кризис безвластия – безжалостные банды, мародеры, убийцы – не было силы, способной остановить их. Отдельные группы пытались сохранить закон и порядок и кое-где это даже удавалось. Наиболее известная из таких групп на территории бывших Соединенных Штатов – Братство Стали – военизированная организация, целью которой стало возрождение Человечества и сохранения имеющихся довоенных технологий.

Но бандитизм – лишь видимая опасность. Повсюду людей подстерегали опасности и более страшные. Невидимый убийца – радиация. От нее умерло больше людей, чем непосредственно в момент ядерной атаки. Конечно, радиоактивный фон со временем начал уменьшаться, но Радиация нанесла Человечеству еще один сокрушительный удар: некоторые животные, обычно безвредные для человека стали мутировать и превращаться в опасных кровожадных тварей. Второй удар – проблемы с продовольствием. Мало кому хотелось кушать кукурузу размером с новогоднюю елку или пить воду, после которой можно ходить в туалет без фонарика.

Но не на всех радиация воздействовала пагубно. Некоторые люди были облучены, но не умерли, а мутировали. Их внешний вид ужасен – искривленное тело и лицо, мерзкого вида кожа – за это их прозвали гулями (или упырями). Однако внешность не отражает нрав гулей – они спокойные, зачастую не глупые.

Еще одна новая раса, возникшая посредством целенаправленной генетической мутации – огромные мутанты (или как они сами себя называют – Супермутанты). Это продукт преобразования человека, посредством особого, искусственно созданного вируса FEV. Супермутанты ростом больше человека, они очень сильны и крепко сложены, однако, не очень поворотливы.

Появились и новые, доселе неизвестные виды. О происхождении многих из них спорят горстки потомков ученых – по некоторым версиям многие расы вообще не были рождены на Земле.

Смерть, хаос, разруха и едва теплящаяся надежда в глазах. Надежда на новый мир – мир, в котором снова запоют птицы и зазеленеет трава. Мир, в котором последствия

войны стали обыденностью. Мир, который борется за выживание. Ядерная пустыня, мир радиации. Fallout.

Создание персонажа

Создание персонажа в этой настольной игре во многом совпадает с процессом создания персонажа в компьютерной игре. Кем будет ваш персонаж – осторожным снайпером, профессиональным боксером, ловким вором или прекрасной обольстительницей – решать Вам и именно сейчас.

РАСА ПЕРСОНАЖА

Пост-ядерный мир велик. И его населяют не только люди. Однако, только Мастер вправе решать, какие расы разрешить для генерации. Обычно для игроков доступно пять рас: Человек, Гуль (упырь), Супермутант, Полумутант и Дескло. Особенности каждой расы подробно описаны ниже.

Каждый персонаж имеет четыре основных параметра – **Телосложение (ТС)**, **Ловкость (ЛВ)**, **Восприятие (ВС)** и **Сообразительность (СБ)**. В описании каждой расы даны минимальные, средние и максимальные значения этих характеристик.

ЧЕЛОВЕК

Человек – самое обычное создание в Пустоши, практически ничем не отличающееся от современного человека. Две руки, две ноги, два глаза и так далее – все как обычно.

Допустимые параметры для человека:

Параметр	ТС	ЛВ	СБ	ВС
Минимум	1	1	1	1
Среднее	5	5	5	5
Максимум	10	10	10	10

* Человек имеет средний размер. То есть его базовый **Класс Защиты (КЗ)** равен 6.

* Человек получает **перк** (специальный навык) каждый второй уровень

* Человек сразу имеет открытые навыки Ближний Бой, Метание, Скрытность, Разговор, так как трудно представить себе человека, который вообще никогда не дрался, не умеет прицельно бросать предметы, не играл в прятки и не способен к нормальному общению (конечно, если у него нет дефектов речи).

ГУЛЬ (УПЫРЬ)

Жертвы радиации, мутанты, потерявшие человеческую внешность, но сохранившие свою человечность. Они совершенно не восприимчивы к вредным эффектам радиации и даже находят ее полезной. Гули отвергнуты обществом – их не любят, некоторые боятся, хотя рассказы о том, что гули поедают людскую плоть – чистый вымысел. Их недолюбливают, бывает даже, что атакуют без причины, именно поэтому гули предпочитают селиться у разрушенных ядерных реакторов и в воронках от ядерных взрывов, куда люди обычно не суются. Гули стареют очень медленно и живут в среднем 300 лет.

Допустимые параметры для гуля:

Параметр	ТС	ЛВ	СБ	ВС
----------	----	----	----	----

Минимум	1	1	1	1
Среднее	4	4	6	6
Максимум	8	6	12	12

- * Гуль получает перк каждый третий уровень
- * Гуль имеет средний размер, то есть его базовый КЗ 6.
- * Гули практически не подвержены вредному воздействию радиации и не испытывают никаких неудобств от нее.
- * Гули очень быстро регенерируют ткани и прибавляют 4 к рейтингу лечения. Если же гуль находится близ радиационного источника как минимум средней интенсивности, он удваивает свой рейтинг лечения
- * Гуль имеет открытые навыки Ближний Бой, Метание, и Скрытность. В отличие от людей, немногие гули развивают навыки общения и многие из них общаются с трудом.

СУПЕРМУТАНТ

Супермутанты являются плодом военного эксперимента. Погрузив человека в некую среду, называемую «вирус FEV», на выходе получали существо с раздутыми мышцами. Это существо также увеличивали свои размеры. Несмотря на долгую стерилизацию, благодаря научным изысканиям, супермутанты все же смогли иметь естественное потомство. Они нелюбимы людьми (их побаиваются), однако, многие Супермутанты имеют добрый нрав и им не чужды идеи добра и справедливости.

Допустимые параметры для супермутанта:

Параметр	ТС	ЛВ	СБ	ВС
Минимум	4	1	1	1
Среднее	8	4	3	5
Максимум	13	6	6	10

- * Супермутант получает перк каждые три уровня
- * Супермутант имеет большой размер. Это означает, что Супермутант довольно большая цель и в него проще попасть, то есть его базовый КЗ 4.
- * Супермутанты менее подвержены воздействию радиации. Поэтому для них уровень радиации считается на два уровня слабее.
- * Кожа супермутантов очень прочная и поэтому супермутанты имеют поглощения повреждений 2/2/3 (нормальные/энергетические/взрывом).
- * Метаболизм супермутанта работает лучше, их раны заживают быстрее, и поэтому персонаж супермутант увеличивает свой рейтинг лечения на +2.
- * Супермутанты не могут использовать обычные доспехи, так как они слишком малы. Они могут найти доспех под свой размер, но он на три категории более редкий. (Например, если доспех имеет параметр редкости 3, то для супермутанта подобный доспех будет иметь редкость 6) и стоит втрое больше.
- * При использовании малого оружия (того, которое относится к навыку «малое оружие»), а также одноручного оружия ближнего боя, Супермутант получает дополнительное penalties -4 к атаке, а если использует среднее оружие, penalties -2. Большое оружие и

двуручное оружие ближнего боя мутанты используют без проблем.

* Супермутанты также серьезные противники в ближнем бою – Супермутант может без проблем пользоваться большими версиями оружия (например, увеличенной версией обычного копья или кидаться большими камнями). Такие предметы на две категории более редки и стоят в два раза больше их базовой стоимости, но при их использовании Супермутант увеличивает их бонус к повреждениям и максимум силы удара на +2. Например, если дубина дает бонус +2 к силе удара, то большая дубина будет давать бонус +4.

* Супермутант имеет открытые навыки Ближний Бой, Метание, Разговор.

ПОЛУМУТАНТ

Полумутанты – продукт союза супермутанта и «непогруженного» человека. Они не получают так много способностей, как супермутанты, но они и не презираются людьми – большинство из них могут сойти за длинных, уродливых людей. Они живут чуть дольше, чем обычные люди и немного подвижнее своего родителя-мутанта. В мире не так уж много полумутантов. В отличие от супермутантов, полумутанты в состоянии носить человеческие доспехи (будет, правда, немного жать) и зачастую доживают до 150 лет.

Допустимые параметры для полумутанта:

Параметр	ТС	ЛВ	СБ	ВС
Минимум	2	1	1	1
Среднее	6	5	4	5
Максимум	11	8	8	10

- * Полумутант получает перк каждые три уровня
- * Полумутант имеет средний размер и КЗ 6.
- * Полумутанты менее подвержены воздействию радиации, поэтому уровень радиации для них считается на один уровень ниже существующего.
- * Хотя полумутант может носить обычные доспехи, они доставляют ему некоторые неудобства – конкретно, полумутант в неприспособленном под него доспехе снижает общее количество своих Очков Действий на 1. Переделка доспеха под полумутанта требует броска на Ремонт со сложностью 15 + количество хитов доспеха и столько единиц инструментов, какого количество хитов доспеха, делить на два. Полумутант в переделанном доспехе не получает penalties к Очкам Действий.
- * Полумутант имеет открытые навыки Ближний Бой, Метание, Скрытность, Разговор.

ДЕСКЛО

Дескло (Death Claw) или Когти Смерти – искусственно созданный биологический вид, обладающий разумом и невероятной физической мощью. Они ходят на двух ногах и в зрелом возрасте достигают роста за два метра. На голове дескло есть рога, а верхние конечности оканчиваются длинными и мощными когтями, которые и дали название виду. Однако, именно благодаря этим когтям, дескло не могут использовать другого оружия и у них проблемы с использованием большинства инструментов. Также немногие дескло обладают достаточно развитым интеллектом. Недоразвитые особи

очень часто нападают на людей, поэтому обитатели Пустошей бояться дескло и обнаружив их немедленно либо бегут, либо стараются уничтожить, поэтому разумные дескло путешествуют в длинных робах с капюшоном, делающих их похожими на уродливых людей или мутантов.

Допустимые параметры для дескло:

Параметр	ТС	ЛВ	СБ	ВС
Минимум	3	3	1	1
Среднее	6	7	2	5
Максимум	12	14	6	10

* Дескло получает перк каждый третий уровень

* Взрослый дескло имеют большой размер, что означает, что по нему проще попасть, то есть, дескло получает Класс Защиты 4.

* Дескло имеет от природы прочную шкуру, что дает взрослой особи поглощение повреждений 4/2/6 (нормальные / энергетические / взрыв). Однако доспехов для дескло просто не существует.

* Дескло живут около 15 лет и достигают зрелости в 4 года. Они не покидают свою группу, пока не вырастут до этого возраста и не получают обучение от старших в группе. Это означает, что дескло может вступить в игру только если мастер допускает персонажей людей 3го уровня или выше. Иными словами, минимальный уровень персонажа - дескло для вступления в игру – третий. Пока дескло не дорос до третьего уровня (не вырос) он имеет меньший размер и меньше способностей. Подробности по молодым дескло смотрите в бестиарии.

* У дескло нет кулаков и они никогда не пинаются, однако, они могут драться своими когтями и рогами. Когти дают бонус +1 к силе наносимых повреждений, удар стоит 3 Очка Действия, Рога дают бонус +3 к силе наносимых повреждений и удар ими стоит 5 Очков Действий. Также заметьте, что атаки рогами всегда идут в верхнюю часть тела (голова, торс, живот, руки).

* Дескло практически не пользуются благами цивилизации – им не нужно оружие, доспехи и многие предметы обихода, нужные людям. Поэтому они не копят имущество и не видят в нем ценности. В связи с этим, дескло не получают лишь десятую часть денег, положенных для их уровня. Например, если персонажу 3го уровня положено закупаться на 2000 чипов, дескло 3го уровня доступно лишь 200 чипов.

* Дескло имеет всего три открытых навыка: Ближний Бой, Скрытность, Скаутинг и они не получают два свободных навыка, как прочие расы (то есть, чтобы открыть еще один навык, дескло придется тратить баллы умений).

УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Это особые свойства персонажа, присущие ему и только ему. Персонаж может иметь до двух уникальных особенностей, а может не иметь их вообще. Они, как правило, упрощают персонажу жизнь в одной ситуации, но создают проблемы в другой.

С учетом модификаций значение параметров не может превышать максимум для расы и не может опускаться ниже минимального значения для этой расы.

Громила – двигаемся немного медленнее, но гораздо внушительнее. Вы не можете ударять так часто, но зато кулаки у вас действительно тяжелые! Вы теряете 2 Очка Действий, но Телосложение возрастает. Вы получаете +1 пункт Телосложения.

Малый Рост – может вы и не такого большого роста, как остальные (менее полутора метров), однако вам это не сильно мешает. Вы получаете бонус +1 к Ловкости и трактуетесь как «маленькое существо», что дает базовый КЗ 8. Однако, для вас трудно найти подходящий доспех (все доспехи более редки на 2 категории) и чтобы поспевать за товарищами вам придется очень быстро перебирать ногами (вы тратите на перемещение на один метр на 1 ОД больше, чем существа среднего размера). Особенность могут взять только люди и гули с Телосложением не более 5.

Однорукий – одна ваша рука явно доминирует над другой. Вы отлично обращаетесь с малым оружием, но двуручное оружие вызывает трудности. Вы получаете штраф –2 к попаданию двуручным оружием, восполняя это бонусом +1 к попаданию от оружия, требующего для стрельбы одну руку.

Точность – ваши атаки более точны и смертоносны, но вы тратите на прицеливание больше времени. Все атаки требуют на 1 ОД больше, однако вы получаете +2 к Критическому Шансу.

Камикадзе – не обращая внимания на врагов, вы действуете все быстрее и быстрее. Это ухудшает ваш Класс Защиты, но увеличивает вашу скорость в бою. Вы никогда не получаете бонуса к КЗ за Ловкость, однако вы получаете +5 к Инициативе и +2 к Очкам Действий. Чтобы взять эту особенность, необходимо иметь Ловкость не менее 5.

Тяжел на руку – ударяете сильнее, но не точнее. Ваши атаки очень мощны, но не так точны. Вам реже удастся наносить хорошие критические удары, но вы всегда причиняете больше повреждений в ближнем бою. Все ваши атаки в ближнем бою получают бонус +1 к Силе удара, в обмен на штраф к Критическим Атакам – вероятность нанесения критической раны –1. Нельзя брать эту особенность, если без нее вероятность нанесения критического удара уже 20.

Быстрый стрелок – вы стреляете гораздо быстрее всех прочих, поэтому вам некогда прицелиться. В обмен на отсутствие прицельных выстрелов (вы не можете заявлять прицельную, снайперскую стрельбу) и пенальти -1 к шансу нанесения критической раны, любая стрельба требует на 1 Очко Действий меньше. Нельзя брать эту особенность, если без нее вероятность нанесения критического удара уже 20.

Неудача – плюс в том, что все вокруг допускают больше критических ошибок в бою. Минус в том, что с вами происходит то же самое! Это действительно неприятно: оружие взрывается, вы можете попасть совсем не во врага, можно потерять часть хода и прочие неприятности. Вероятность критической неудачи (и ваша и всех в радиусе 10 метров от вас, плюс все враги, атакующие вас с любого расстояния) увеличивается на +1. (По умолчанию критическая неудача случается, когда при атаке на кости 1к20 выпадает 1, а с этой особенностью неудача будет

случаться на 1 и 2, если рядом один «неудачник», 1,2,3 – если два «неудачника» и так далее).

Добрая натура – в детстве вы обучались небоевым искусствам. Ваши боевые навыки начинаются с более низкой ступени, а Первая помощь, Доктор, Разговор и Торговля существенно улучшаются. Эти умения получают бонус +2. Взамен вы получаете пенальти –2 к боевым умениям (Малое Оружие, Среднее Оружие, Большое Оружие и Ближний бой).

Химическая зависимость – вы быстрее зарабатываете привыкание к веществам. Ваш шанс заработать зависимость увеличивается вдвое (но не выше 95%), но восстановление от зависимости происходит быстрее и легче (спасбросок делается с бонусом +4).

Химическое сопротивление – эффект и время действия химических веществ уменьшается вдвое, а шанс на привыкание составляет лишь 50% от базового (снижается вдвое).

Полуночник – вы более активны после захода солнца. Ваши Сообразительность и Восприятие увеличиваются ночью, но увядают в течение дня. У вас отнимается 1 балл этих характеристик с 06:01 до 18:00, и добавляется 1 балл этих характеристик с 18:01 до 06:00. Изменения Сообразительности не влияет на количество навыков – они считаются по его базовому значению, однако, само изменение Сообразительности и Восприятия может изменить значения навыков, а также спасбросков.

Умелец – вы проводили больше времени, совершенствуя свои умения. Как следствие, вы получаете не так много дополнительных способностей. Вы получаете перки реже (на один уровень), например, если человек без этой особенности получает перк каждые 2 уровня, то с этой особенностью будите получать каждые 3 уровня. В виде компенсации вы получаете дополнительные 2 балла умений на уровень, начиная с самого первого уровня.

Одаренный – у вас хорошие врожденные способности, поэтому вам не приходилось развивать свои навыки. Ваши характеристики лучше, чем у среднего человека, но умения недоразвиты. Все параметры (Телосложение, Ловкость, Сообразительность и Восприятие) получают +1 балл, но все умения получают пенальти –2 и вы получаете за уровень только половину очков умений (то есть, половину бонуса от Сообразительности с округлением в меньшую сторону).

Сексапильный – эта особенность улучшает реакцию на персонажа со стороны лиц противоположного пола. Но есть же ревнивые ублюдки! Общаясь с людьми противоположного пола, вы улучшаете их отношение к себе на одну категорию (например, с нейтральной до дружелюбной, а с дружелюбной до обожания). Когда вы имеете дело с лицами своего пола, вы наоборот не нравитесь им и их реакция ухудшается (с нейтральной до неприязни, а с неприязни до ненависти). Улучшение или ухудшения отношения действует однократно на каждую личность. Эту особенность могут взять только люди.

Великий техник – вы днями напролет читали книги, копались в устройствах и испортили себе зрение! Ваше Восприятие ухудшается (-1), но вы получаете два открытых навыка из следующего списка: Ремонт, Ловушки, Наука и Взлом. Каждый из двух выбранных

навыков имеет бонус +2. Дескло не могут иметь такую особенность.

Кулак-молот – благодаря генетическим изменениям, или же плохой удаче, ваши кулаки более напоминают кувалду. Базовая сила удара кулаком считается равной значению Телосложения (вместо Телосложения -2), но вы получаете пенальти –2 к навыкам Малые пушки, Первая помощь, Доктор, Ремонт, Кража и Взлом. Эту особенность могут иметь только Супермутанты.

Одомашненный – благодаря специальному обучению ваш уровень Сообразительности выше, чем у собратьев, однако, когти менее остры. Бонус к силе удара в ближнем бою снижается (-1 на когти и +1 на удар рогами), а Сообразительность получает бонус +1. Эту особенность могут иметь только дескло.

Яростный – Вы полусумасшедшая машина убийств. Если во время вашего действия вам удалось сбить вашего противника с ног в ближнем бою, вы немедленно получаете еще одну свободную атаку по противнику, находящемуся непосредственно рядом с вами. Особенность может использовать только один раз в раунд. Однако, если рядом нет противника, а есть союзник, требуется спасбросок на Сообразительность со сложностью 15, чтобы не провести атаку по своему союзнику. Эту особенность могут взять только дескло.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Каждый персонаж имеет 4 базовые характеристики, которые определяют его сильные и слабые стороны. Это: Телосложение, Ловкость, Сообразительность и Восприятие. Минимальное, максимальное и среднее значение этих параметров для представителей той или иной расы дано в описании рас.

ОПИСАНИЕ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ – ТС мера физической мощи вашего персонажа, его здоровья. Персонажи с высоким показателем Телосложения, скорее всего, проводили много времени в спортзале. А персонажей с малым показателем Телосложения, скорее всего, били персонажи с большим показателем Телосложения. Эта характеристика влияет на **Максимальный груз, Дальность Броска, повреждения в ближнем бою, Хиты (меру здоровья) и Ранг Лечения** (то есть, скорость естественного заживления ран). Имейте в виду, что у любого оружия есть минимальные требования к Телосложению, если эти требования не соблюдаются, воевать будет трудно. Если Телосложение падает до 0, персонаж умирает.

ТС	Значение
1	Для общего блага, пишите завещание, ложитесь в гробик и не беспокойте мир своим присутствием
2	Вы слабак и этим все сказано. Хороший удар свалит вас с ног и на встать у вас может не хватить сил.
3	Вы часто болеете, очень слабы и редко пропускаете мимо себя очередную эпидемию.
4	Кажется, у вас незначительные проблемы со здоровьем. Это не критично, но стоит задуматься.
5	Вы средний человек. Иногда болеете, но не часто.
6	Кажется, вы следите за своей формой. Хотя можно уделять этому побольше времени.
7	Вы в хорошей форме. Или вы занимаетесь спортом, или вы прирожденный здоровяк

8	Вы в прекрасной форме. Сильный, здоровый, редкая болезнь сможет свалить вас с ног, причем ненадолго.
9	Да вы – качек. Подковы гнете. В ближнем бою вы внушаете страх одним своим внешним видом.
10	Вам стоило бы поучаствовать в чемпионатах мира по реслингу, борьбе и прочих силовых единоборствах.

ЛОВКОСТЬ – ЛВ это мера реакции, координации, скорости и рефлексов персонажа. Так или иначе, Ловкость показывает скорость передачи сигнала от рецепторов к головному мозгу, через центральную нервную систему, и обратно в мышцы персонажа. Эта характеристика является основополагающей для **Класса Защиты (КЗ)** и **количества Очков Действий**. Она влияет на многие навыки, в особенности боевые. Если Ловкость падает до 0, персонаж оказывается парализован.

ЛВ	Значение
1	«Простите, сначала мне показалось, что вы – это статуя...»
2	Вы в состоянии соревноваться в скорости лишь с улитками и черепахами.
3	«Опять уронили кружку кофе? А я то уж подумал, что сегодня этого не случится...»
4	Вероятно, вам стоит быть хоть чуть порасторопнее. Возможно, меньше думать и больше действовать.
5	Вы вполне средний человек.
6	Вы достаточно подвижны и даже можете пожонглировать некоторое время. Если научитесь.
7	Вы весьма проворны. Хорошая реакция. Четкие движения. У вас можно поучиться.
8	«Уронили чашку кофе? Невероятно!!! А, тут-же поймали... Тогда ладно...»
9	Вы действуете быстро, точно, четко. На зависть многим окружающим.
10	Вам место на беговой дорожке Олимпиады. Но так как Олимпиады не проводятся, оставайтесь с нами.

СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ – СБ умственная сила персонажа. Сообразительный персонаж лучше запоминает и решает задачи, чем персонажи с плохими умственными показателями, легче и быстрее обучаются. Многие небоевые умения основываются на Сообразительности. Главное - Сообразительность определяет количество **Баллов Умений**, получаемых с каждым новым уровнем. Если Сообразительность падает до 0, персонаж впадает в коматозное состояние, подобное беспробудному сну без сновидений.

СБ	Значение
1	«Уберите этого дибила с глаз моих!!! ЧТО, ОН ТУТ ЕЩЕ И НАГАДИЛ?!»
2	Вашего соображения хватит, чтобы коров. Или досчитать до десяти: «Один, два, десять».
3	Иногда вы просто «тупите». Ваш мозг под час отказывается воспринимать новую информацию.
4	Вы нередко ошибаетесь и не в состоянии понять некоторые нюансы. Но это еще не беда.
5	Вы средний человек. Знаете почти то-же, что все.
6	Вы довольно сообразительны. Легко считаете в уме, быстро разбираетесь в простых проблемах.
7	Вы эрудированны и сообразительны. Лишь тяжелые задачи поставят вас в тупик. Ненадолго.
8	«Проблема? Взять двойной интеграл по замкнутому

	контур – это проблема??? Да это же элементарно!»
9	«Послушай, я тот вывел еще одну теорему, только не говори, что устал меня слушать. Вот слушай: ...»
10	«Доказать теорию относительности Эйнштейна? Нет проблем. Вам всю или конкретное уравнение?»

ВОСПРИЯТИЕ – ВС это внимательность персонажа, производная всех его органов чувств, его способность ориентироваться. Восприимчивые персонажи лучше замечают детали, запахи, звуки, которые не вписываются в общую картину. Восприятие влияет на **вероятность критических попаданий** и практически на все навыки. Низкое значение Восприятия означает, что у персонажа проблемы с органами чувств, высокое наоборот означает, что у него некоторые чувства развиты на очень высоком уровне. Если Восприятие падает до 0, персонаж теряет все чувства (зрение, слух, осязание, обоняние, вкусовые чувства).

ВС	Значение
1	«Вы меня видите? Слышите? Пинок чувствуете? Уф, слава Богу, я думал, что вы умерли...»
2	Серьезные проблемы с органами чувств. Это может быть врожденным, либо последствиями травм.
3	«Плохо слышите и видите? А что вы вообще в таком случае делаете вдали от дома? Заблудились?»
4	У вас проблема с одним из основных органов чувств – либо со зрением, либо со слухом.
5	Вы средний человек.
6	Вы обладаете чуть большей чувствительностью, чем обычный человек. Это может вам пригодиться.
7	Вы довольно внимательны и легко замечаете интересные детали и объекты.
8	Ваши органы чувств развиты прекрасно. Некоторые из них работают много лучше, чем у прочих людей.
9	Застать вас врасплох почти нереально – вы замечаете почти все необычное.
10	У вас уникальные чувства. Причем в хорошем смысле – прекрасно видите, слышите и так далее.

ВОСПРИЯТИЕ И ОРГАНЫ ЧУВСТВ

В норме у персонажа Восприятие равно 5. За каждый балл выше 5 игрок должен определить сильные стороны Восприятия персонажа, а за каждый балл ниже 5 – слабые стороны. Допускается комбинировать плюсы и минусы различных органов чувств, но брать более одного плюса или минуса на один орган чувств нельзя.

Например, Джозеф имеет Восприятие 6. Он решает, что его персонаж будет обладать хорошим зрением (модификатор +2), но страдать некоторой глухотой (модификатор -1). Либо же игрок может решить, что Джозеф имеет хороший слух (модификатор +1), все прочие же органы чувств у него работают как обычно.

+/-	Значение
-3	Слепой. Совершенно. Всегда будет 50% шанс, что действие прошло безуспешно. Кроме того, вы не видите противника и не можете на него реагировать, значит если по вам будут стрелять – вы не получите бонус к Классу Защиты от Ловкости.
-2	Глухой. Ничего не слышит. Совсем. Автоматический провал всех бросков на слух.
-1	Плохой слух. Чтобы персонаж что-то услышал, придется ему кричать. Но если кто-то будет красться у

	него за спиной – навряд ли он это заметит. -4 при всех бросках на слух. Чтобы нормально слышать, придется пользоваться слуховым аппаратом.
-1	Плохое зрение. Без очков, как без рук. Итого, -4 при всех бросках, когда надо видеть (в том числе, при стрельбе). Очки решат эту проблему, но если вы их потеряете...
-1	Одноглазый. Невозможно определить расстояние до цели, а также меньше угол обзора. В итоге пенальти -1 при стрельбе и дополнительное пенальти -2, когда требуется что-то заметить.
+1	Хорошие вкусовые чувства. Персонаж может почувствовать пищевой яд и выплюнуть его раньше. +4 к спасброску при опасности пищевого отравления.
+1	Хорошее обоняние. Персонаж имеет прекрасный нюх и хорошо различает и запоминает запахи. +2 к броскам, когда можно чувствовать запахи.
+1	Хороший слух. Персонажа трудно застать врасплох. Он получает бонус +2 ко всем броскам, когда можно использовать слух.
+2	Хорошее зрение. Персонаж видит дальше и лучше. Дополнительный модификатор +2 при всех бросках на скаутинг.
+2	Исключительные вкусовые качества. Персонаж способен на вкус безошибочно определить наличие яда, а просто лизнув какой-либо препарат, понять, что он из себя представляет, если использовал его ранее.
+3	Исключительное обоняние. У персонажа просто звериный нюх. Он получает бонус +4 к броскам, когда можно что-то разнохаты. Он также получает возможность идти по следу, как собака, что не требует перка "следопыт".
+3	Исключительный слух. К персонажу практически невозможно подкрасться - он услышит. Если персонажу требуется что-либо услышать, он получает бонус +10 к броску.
+4	Глаз орла. Персонаж видит очень хорошо, очень далеко и очень четко. Бонус +4 ко всем броскам на скаутинг, также дополнительно модифицируется шанс нанесения критической раны при стрельбе на +1.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ

Персонаж может распределить по четырем своим параметрам (Телосложение, Ловкость, Сообразительность и Восприятие) 24 балла. Среднее значение параметра для обычного человека равно 5, то есть, персонажи имеют параметры лучше средних. Это отражает тот факт, что плохо развитые личности редко становятся героями.

При желании, Мастер может изменить правила генерации, сделав персонажей более сильными и умелыми, просто увеличив количество баллов, доступных для генерации – за 27 баллов можно создать сильного персонажа, за 30 – мощного, а за 32 – супер-героя. Если же Мастер – садист, а игроки – мазохисты, то они запросто могут создавать персонажей с суммой параметров 20 и ниже.

В течении приключений, параметры меняются очень медленно – за каждые 5 уровней персонажа (на 5м, 10м, 15м и 20м уровнях), персонаж получает +1 к одному выбранному им параметру. Поднимаемый параметр не может быть выше максимально допустимого значения параметра для расы. Параметры также можно поднять с помощью имплантантов (причем даже выше максимума

для расы), но имплантанты – большая редкость в пост-ядерном мире.

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖА

Навыки – это то, что умеет ваш персонаж – хорошо или плохо. Навыки постоянно используются во время игры – бросок атаки при стрельбе из пистолета – это проверка навыка «Легкое оружие», попытка открыть замок – это проверка навыка «Отмычки» и попытка обмануть охранника – проверка навыка «Разговор».

Существует 18 навыков, которыми владеет персонаж (из оригинальной версии *Fallout PnP* исключен «рукопашный бой», точнее он был объединен с навыком «*melee*» и теперь называется «ближний бой». За невнятность убран навык «Энергетическое оружие» и введен навык «Среднее оружие») Каждый из этих 18 навыков может понадобиться во время скитаний по Пустоши.

Вот список навыков, используемых в игре: Легкое оружие, Среднее оружие, Тяжелое оружие, Ближний бой, Метание, Первая помощь, Доктор, Вождение, Скрытность, Взлом, Воровство, Ловушки, Наука, Ремонт, Разговор, Торговля, Игра и Скаутинг.

В отличие от параметров, персонаж может постоянно совершенствовать свои навыки.

Конечно, персонаж умеет не все. Существует понятие «**открытые навыки**» и «**закрытые навыки**». Изначально любой персонаж имеет несколько «открытых навыков», какие – зависит от расы. Например, для человека это Ближний бой, Метание, Скрытность, Разговор. Помимо этого персонаж любой расы, кроме деско, может «открыть» еще два любых навыка сразу при создании персонажа.

Персонаж может «открыть» любой другой навык, просто потратив на это 3 Балла Умений. То есть, потратив 3 Балла Умений он получает все необходимые базовые знания для использования данного навыка.

Стартовое значение навыков определяется исходя из критичных для этого навыка параметров – оно равно сумме бонусов двух параметров, и от этого значения отнимается 10.

В начале игры, на первом уровне, игрок вправе распределить по своим навыкам столько Баллов Умений, какого значения его Сообразительности.

Пример: Игрок «открыл» для своего персонажа - гуля Гарольда следующие навыки: стрельбу из «легкого оружия» и «науку». Легкое оружие зависит только от Ловкости и Восприятия. Ловкость этого персонажа 7, Восприятие 5, что в сумме дает бонус +2 (7 + 5 – 10 = 2). Наука зависит только от Сообразительности и Восприятия, его Сообразительность 7 и поэтому его стартовое значение науки равно +4 (7 + 5 – 10 = 2).

Благодаря Сообразительности 7, Гарольд получает 7 баллов умений на 1м уровне. Он назначает по 1 баллу умений на «легкое оружие», «науку», «ближний бой» и «скрытность» и на оставшиеся 3 Балла умений он решает открыть новый навык: «разговор».

Кстати, заметьте, что если навык «разговор» не открыт, это не значит, что персонаж не умеет общаться. Это лишь

означает, что он очень плохо говорит и практически не способен убеждать, уговаривать и так далее.

Развитие навыков: Обучаться и совершенствоваться можно только в «открытых» навыках. Каждый раз, получив Баллы Умений (за уровень персонаж получает столько Баллов Умений, какова его Сообразительность, плюс возможные бонусы от перков и уникальных особенностей), персонаж может повысить значение любого своего навыка. Обучение одному уровню навыка будет «стоять» персонажу 1 балл умения, если он захочет подняться сразу на 2 уровня в навыке – придется потратить 3 балла, чтобы подняться на 3 уровня – 6, а чтобы подняться сразу на 4 балла, придется потратить разом 10 Баллов.

Например, у персонажа 6 Баллов Умений. Он решает подняться на 2 уровня навык «Доктор» (это будет стоить ему 3 Балла Умений) и увеличить значение еще трех навыков на 1.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Здесь лишь кратко описаны навыки, подробности об их использовании в соответствующей главе. Базовое значение определяет, от каких параметров зависит стартовое значение навыка.

Малое Оружие – этот навык охватывает использование легкого и как правило, одноручного стрелкового оружия – пистолетов, пистолетов-пулеметов, в том числе энергетических. Чем выше значение данного умения, тем больше шанс поразить цель. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Среднее Оружие – этот навык используется для стрельбы из штурмовых винтовок, ружей и дробовиков. То есть, оружия, весом примерно от двух до шести килограмм. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Тяжелое оружие – этот навык включает использование огнеметов, пулеметов, гранатометов и крупнокалиберных орудий поддержки. Иными словами, если оружие имеет большой размер, то будьте уверены – бросок будет делаться на данное умение. Базовое значение: *Ловкость + Телосложение*

Ближний бой – этот навык охватывает ножи, копыя, молоты и монтировки, а также навыки боя без оружия. Это умение есть базовый шанс поразить противника, а его высокое значение позволяет проделывать смертоносные и опасные приемы. Базовое значение: *Ловкость + Телосложение*

Метательное оружие – используется при метании. Метательные ножи, камни, гранаты – все это метательное оружие. Будьте бдительны - вполне возможно сделать такой неудачный бросок, что оружие упадет прямо к вашим ногам. Если это нож, то еще ничего, а вот если граната, то будут большие проблемы. Для метательного оружия важны координация и глазомер. (А вот дальность броска зависит от Телосложения). Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Первая помощь – умение лечить легкие ранения. Вы в состоянии лечить не очень серьезные повреждения, раны и ушибы. Первую помощь можно оказывать только после того, как персонаж получил раны, и это потребует некоторого времени. Можно лечить как самого себя, так и любого другого. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Доктор – более продвинутая форма лечения. Вы можете лечить серьезные повреждения и сломанные конечности, последствия эффектов яда и даже воздействия радиации при наличии соответствующего оборудования. Можно лечить самого себя или другого человека/существо и лечение всегда требует много времени. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Вождение – умение оперировать различными видами движущейся техники, от автомобилей до танков. Персонажи с высоким показателем умения «Вождение» могут проводить технику там, где остальные персонажи не могут, кроме того, персонажи с этим навыком лучше и быстрее ездят. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Скрытность – умение тихо или незаметно передвигаться. Когда вы крадетесь, другим существам труднее вас заметить – на расстоянии, конечно. Конечно, чем ближе вы подкрадываетесь, тем проще вас заметить. Естественно, шанс заметить крадущегося зависит от направления взгляда караульных, освещенности, маскировки. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Взлом – если нужно открыть замок без нужного ключа, это как раз то умение, что вам нужно. Наличие отмычки повышает ваши шансы, но она необязательна (можно обойтись подручными средствами). В мире Fallout есть 2 типа замков: механические и электронные. Отмычки работают с механическими замками, но для попытки взломать электронный замок нужна специальная электронная отмычка. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Кража – искусство перемещения вещей, не будучи при этом замеченным. Даже если вы совершили успешную кражу, остается шанс на то, что объект вас заметит. Более крупные вещи труднее украсть, чем мелкие. Почти невозможно украсть вещи, используемые кем-либо (оружие из рук, надетые доспехи и т.д.). Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Ловушки – помимо установки и обезвреживания устройств, способных нанести вред окружающим, данное умение распространяется на установку и использование взрывчатки. Чем больше умение «Ловушки», тем меньше шанс на то, что взрывное устройство сработает прямо у вас в руках, или огромный камень обрушится на команду, или таймер сработает не тогда, когда нужно. Базовое значение: *Ловкость + Восприятие*

Наука – умение работы с электронными устройствами, типа компьютеров. Персонажи с высоким показателем Науки заметят информацию, которые другие могут пропустить, а персонажи активно применяющие данное умение, могут интуитивно почувствовать нужный ответ на вопрос. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Ремонт – это практическая сторона умения Наука. Как только вещь сломалась, и рядом нет ремонтной мастерской, пригодится человек с высоким значением навыка «Ремонт». Ремонт затрагивает починку всех видов механических и электронных изделий, от оружия до автомобилей, а также может использоваться при саботаже и выведении из строя механических и электронных систем. Базовое значение: *Сообразительность + Ловкость*

Разговор – искусство правильно вести диалог. Чем выше навык общения, тем больше шансов на то, что вы направите беседу в нужное русло. Умение используется, когда вы пытаетесь обмануть неигрового персонажа или заставить его следовать вашему совету. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Торговля – умение торговать. Это умение поможет выторговать больше при торговле снаряжением, оружием и другими вещами. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Игра – охватывает умения и навыки в азартных играх, ставших повсеместными среди выживших в пост-ядерном мире. Сейчас в азартные игры играют очень и очень многие – бармены, продавцы, обычные жители. Персонаж, обладающий высоким значением умения «Игра», чаще выигрывает в таких играх, и имеет больше шансов на то, чтобы заметить нечестную игру. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

Скаутинг – умение выживания в дикой местности и во враждебной среде. Конечно, с учетом особенностей пост-ядерного мира. Скаутинг используется часто – от поиска пищи и воды в сердце пустыни и избегания встречи с враждебными существами до знания о свойствах отдельных видов животных и растений. Всегда полезно иметь кого-нибудь с высоким значением такого умения. Базовое значение: *Сообразительность + Восприятие*

ПЕРКИ

Это особенности, которые персонаж получает по мере набора опыта. В отличие от уникальных способностей, перки всегда дают только положительный эффект. Первый перк персонаж получает на 1м уровне, затем каждые 2 уровня (3, 5, 7, 9 и т.д.), если он человек, каждые 3 уровня (4, 7, 10, 13, 16 и т.д.), если он представитель прочих рас.

Число после слова «Доступно» означает, сколько раз можно взять данный перк. Соответственно, если там число 1, значит взять его дважды нельзя, либо просто бессмысленно. А если больше, значит можно и есть смысл.

В графе требования могут быть указаны требования к значению определенного навыка, расе персонажа, значению параметров и так далее. Персонаж не может взять перк, если не соответствует требованиям для него.

Адреналин	Доступно: 1
Вы боитесь смерти, что позволяет вам сражаться яростней при получении серьезных ранений. Когда количество Хитов вашего персонажа падает ниже 50% от максимального количества, ваш персонаж получает бонус +2 к силе наносимых повреждений в ближнем бою. Когда хиты падают до значения Телосложения и ниже, персонаж не получает этот бонус, но и не получает штрафы -4 за тяжелые ранения.	
Требования: нет	
Активность	Доступно: 2
Ваш персонаж приобрел навыки, как сделать оптимальным каждое движение. За каждый ранг этого перка, персонаж прибавляет 1 к общему количеству Очков Действий.	
Требования: Ловкость 7+	
Безвредный	Доступно: 1
Абсолютно невинная внешность вашего персонажа делает кражу у людей немного проще. Этот перк дает жертве	

пенальти -5 к шансу заметить кражу.	
Требования: Кража 10+, Карма 50+, Раса: кроме дескло	
Больше критических попаданий	Доступно: 3
Персонажи с этим перком чаще наносят критические раны. Каждый ранг перка прибавляет +1 к характеристике Критический Шанс	
Требования: Восприятие 6+	
Быстрая реакция	Доступно: 3
Ваш персонаж реагирует раньше других персонажей в бою. Каждый ранг этого умения увеличивает Инициативу персонажа на 4.	
Требования: Восприятие 6+	
Быстрая рука	Доступно: 1
Вы тратите вдвое меньше Очков Действия на то, чтобы достать предмет из кармана, с пояса и так далее, но не со дна рюкзака.	
Требования: Ловкость 6+	
Быстрое восстановление	Доступно: 1
Персонажи с этим перком восстанавливают силы гораздо быстрее. Каждый раунд персонаж восстанавливает 1 уровень усталости (если используется это правило), не зависимо от того, чем он занимался в этом раунде.	
Требования: Телосложение 6+	
Быстрое лечение	Доступно: 3
Персонажи с этим перком просто быстрее лечатся. На каждый ранг этого умения ваш персонаж получает +4 к Рангу Лечения.	
Требования: Нет	
Быстрые рукопашные атаки	Доступно: 1
Ваш персонаж может делать больше рукопашных атак и атак холодным оружием за ход. Количество Очков Действий, требуемое для нанесения таких ударов уменьшается на 1 (но всегда тратится не менее 2 Очков Действий).	
Требования: Ловкость 7+, Ближний бой 15+	
Быстрый подъем	Доступно: 1
Подъем с земли из положения лежа и приседа требует вдвое меньше Очков Действия (2 и 1 ОД соответственно).	
Требования: Ловкость 6+	
Взрывник-эксперт	Доступно: 1
Ваш персонаж обучен обращению с взрывчаткой. Это увеличивает повреждения от взрывчатки (динамита, С4 и т.п.) при закладке. Если обычно при закладке взрывчатки объект получает двойные повреждения, то имеющий этот перк так профессионально заложит заряд, что это нанесет тройные повреждения объекту!	
Требования: Ловушки 8+	
Владение оружием	Доступно: 1
Этот перк снижает требования к минимальному телосложению для использования оружия на 2.	
Требования: Телосложение 6+	
Внимательность	Доступно: 1
Вы совершенно точно знаете, с кем имеете дело в сражении. Этот перк дает дополнительную информацию, когда вы осматриваете существо, находящееся не далее 20 метров. Вы можете безошибочно определить состояние персонажа (гуманоида, либо распространенного животного), понаблюдав за ним в течении полного раунда (цел – 100%, легко ранен – около 75-99%, ранен – 50-74% тяжело ранен – 25-49% и почти мертв – 1-24%) и навык этого персонажа в обращении с оружием, которое у него в руках (неумеха – менее 5, опытный 6-10, умелый 11-15, профессионал 16-20, мастер – 21 и выше).	
Требования: Восприятие 6+	

Вор Доступно: 3 Получаете +1 к следующим умениям: «Скрытность», «Взлом», «Кража» и «Ловушки». Требования: Ловкость 6+	добавляет +1 к максимальной дальности броска каждый раз, когда берется перк. Требования: Телосложение 5+
Громадина Доступно: 1 Вы получаете дополнительно столько хитов, какого значение Телосложения. Требования: Телосложение 7+, раса: только дескло	Мутация! Доступно: 1 Выбор этого перка позволяет вам убрать одну из выбранных ранее уникальных особенностей персонажа. Можно взамен нее выбрать другую особенность. Перк также позволяет выбрать новую уникальную особенность, если у вас их меньше двух. Требования: нет
Дополнительная скорость стрельбы Доступно: 1 Ваш палец на спусковом крючке работает быстрее, чем у других. Стоимость стрельбы из оружия снижается на 1 Очко Действия. Требования: Ловкость 7+, Восприятие 6+, Навык в используемом оружии 15+, раса не дескло.	Мясник Доступно: 1 В ближнем бою обладатель этого перка увеличивает вероятность критического удара на +2. Требования: Ловкость 6+, Восприятие 6+, Ближний бой 12+
Дополнительно! Доступно: 1 Вы получаете еще один «открытый навык» по выбору. Требования: Нет	Накопитель кармы Доступно: 1 Вся получаемая вами карма (и положительная и отрицательная) удваивается. Требования: Сообразительность 7+
Друг Животных Доступно: 1 Ваш персонаж проводит много времени с животными. МНОГО времени. Животные не станут атаковать своих друзей до тех пор, пока он не нападет на них сам. Хотя, не всегда можно уверенно сказать, что есть животное, а что – нет. Требования: Скаутинг 10+	Носильщик Доступно: 2 Каждый ранг этого умения повышает значение максимальной грузоподъемности на 20 килограмм. Требования: Телосложение 6+
Животворец Доступно: 2 Каждый раз при получении уровня, вы получаете дополнительный 1 Хит на уровень этого перка. Если взять перк дважды, это будет +2 Хита на Уровень. Также меняются имеющиеся хиты. Требования: Телосложение 6+	Ночное видение Доступно: 1 Пенальти за плохое освещение (например, шансы промаха из-за плохого освещения) снижаются вдвое. Требования: Восприятие 7+
Каменная стена Доступно: 1 Персонажа труднее сбить с ног – он получает бонус +5 к спасброску на Ловкость, когда есть вероятность, что его собьют с ног. Требования: Телосложение 7+	Образованность Доступно: 3 Каждый ранг этого умения добавляет +1 балл умений при получении вашим персонажем нового уровня. То есть, имея один ранг Образованности, вы получите столько Баллов Умений, каково значение Сообразительности +1. Образованность не добавляет баллы умений за предыдущие уровни – она начинает давать бонус с того уровня, когда берут этот перк. Требования: Сообразительность 7+
Кульť личности Доступно: 1 Все любят вашего персонажа. И плохие и хорошие. Иными словами, вы можете считать Вашу Карму как отрицательной, так и положительной. То есть, если Ваша Карма равна 511, вы можете получать эффекты от Кармы и +511 и –511. Требования: Сообразительность 6+	Оратор Доступно: 1 Этот перк дает перманентный бонус +3 к навыку Разговор. Требования: Разговор 12+
Легкий шаг Доступно: 1 Персонаж с этим перком имеет гораздо меньше шансов угодить в ловушку. Непосредственно перед тем, как активировать ловушку, персонаж автоматически получает второй спасбросок на Восприятие, даже если первый спасбросок был провален. Требования: Ловкость 5+, Восприятие 5+	Прочная шкура Доступно: 1 Ваша шкура много прочнее и толще. Поглощения становятся 5/4/8 (вместо 4/2/6) Требования: Телосложение 7+, Раса: только дескло
Мастер Вор Доступно: 1 Перк дает перманентный бонус +2 к навыкам «Взлом» и «Кража». Требования: Взлом 6+, Кража 6+, Раса: кроме дескло	Пьяный мастер Доступно: 1 Если вы находитесь под влиянием алкоголя (получаете пенальти), то вы также получите бонус +4 к навыку Ближний бой Требования: Ближний бой 12+
Мастер Торговец Доступно: 1 Перк дает бонус +3 к навыку Торговли. Требования: Сообразительность 7+, Торговля 12+, Раса: все, кроме дескло	Рейнджер Доступно: 1 Этот перк добавляет +2 к умению «Скаутинг». Это также позволяет обнаруживать особые столкновения и предметы с большей вероятностью (примерно, вдвое большей). Требования: Восприятие 7+
Медик Доступно: 1 Этот перк дает перманентный бонус +2 к навыкам Первая Помощь и Доктор. Требования: Первая Помощь 8+, Доктор 8+	Самodelкин Доступно: 1 Этот перк дает перманентный бонус +2 к умениям Ремонт и Наука. Требования: Ремонт 6+, Наука 6+, раса: не дескло
Метатель Доступно: 3 При определении максимальной дальности броска метательного оружия (и только для него) этот перк	Следопыт Доступно: 1 Этот перк уменьшает время путешествий по пустыне на 25%. Он также позволяет отслеживать и читать следы (см. описание навыка «Скаутинг»). Требования: Восприятие 6+, Скаутинг 12+

Снайпер	Доступно: 1 Ваш персонаж увеличивает шансы Критического Попадания стрелковым оружием на +2. И не только при снайперской стрельбе, а при любой стрельбе. Требования: Ловкость 6+, Восприятие 6+, Навык в используемом оружии 12+
Стрелок-виртуоз	Доступно: 1 Для стрелкового оружия. Параметр дальности стрельбы из одноручного оружия увеличивается на 1 метр. Дальность стрельбы из двуручного оружия на 2 метра. Требования: Восприятие 7+, Сообразительность 5+, Навык в используемом оружии 12+
Тихая смерть	Доступно: 1 Если персонаж успешно подкрался, то внезапно атакуя в ближнем бою он автоматически наносит критическую рану. Требования: Ловкость 7+, Скрытность 15+, Ближний бой 20+
Толстая кожа	Доступно: 1 Ваша кожа грубая и толстая. Поглощения повреждений увеличиваются на 2/2/3 (то есть, при прочих равных поглощения повреждений станут 4/4/6). Требования: Телосложение 8+, Раса: Супермутант
Толстокожесть	Доступно: 1 Природа подарила вам толстый защитный слой. Все наносимые повреждения снижаются на 1. (Поглощения увеличиваются на 1/1/1) Требования: Телосложение 7+, Раса: человек, полумутант или гуль
Тоннельная крыса	Доступно: 2 Вы ползаете как младенец – быстро и легко. Скорость ходьбы «гуськом» - 2 метра за каждые 3 потраченных Очка Действия, скорость ползания – 1 метр за каждые 2 потраченных Очка Действий. Если перк взят второй раз, то вы ходите на корточках со скоростью ходьбы и проползаете 1 метр за каждые 2 потраченных ОД. Требования: Ловкость 7+, Красться 12+
Трудная мишень	Доступно: 2 Ваш персонаж стал юрким, как крыса. Этот перк понижает шансы на то, что в вас попадут в бою. Класс Защиты увеличивается на +1 за каждый ранг перка, но только если на персонаже не одет доспех, снижающий скорость движения и если он готов к атаке (то есть, его не застали врасплох). Требования: Ловкость 7+
Уклонение в ближнем бою	Доступно: 1 Если ваш персонаж не несет в руках никакого оружия, то он получает +1 к Классу Защиты за каждое Очко Действия, потраченное на защиту вместо стандартных +1 КЗ за каждые 2 потраченных Очка Действия. Требования: Ближний бой 12+
Целитель	Доступно: 2 Каждый ранг этого умения увеличивает число Хитов, которые вы можете восстанавливать умением Первая Помощь (1к8 хитов при взятии перка первый раз и 1к10 при взятии перка второй раз). Доктора также увеличивают ранг лечения своих пациентов на 2, если перк взят первый раз и на 4, если дважды. Требования: Восприятие 6+, Сообразительность 6+, Доктор 10+
Эмпатия	Доступно: 1 С этим перком вы лучше чувствуете, что следует говорить NPC. Мастер всегда четко говорит вам, какова реакция NPC на вас – даже если они ее тщательно скрывают, а

также сразу может вас предупредить, что ваша фраза будет воспринята NPC слишком негативно.

Требования: Восприятие 6+, Сообразительность 6+

КАРМА

Злые и добрые поступки персонажа всегда оказывают на него влияние. По сути, карма отражает репутацию персонажа в мире пустошей. Делайте добро – и вам аукнется. Делая зло персонаж навлекает на себя всевозможные проблемы, хотя и получает некоторые положительные эффекты.

Изначально карма персонажа равна 0. При желании мастера, начальная карма может устанавливаться персонажем в пределах от нуля до плюс/минус уровня персонажа, умножить на 100.

Так Стив – бандит 3го уровня может иметь карму от +300 до -300. Конечно, если он бандит, то скорее всего, он будет иметь все-таки отрицательную карму.

Возможны следующие модификаторы (это лишь рекомендации, а не обязательные правила):

Персонаж помог NPC решить его проблему	+10
Атаковал невиновного	-10
Убил невиновного	-30
Убил ребенка	-80
Украл у честного торговца	-10
Украл у бесчестного торговца	+5
Уничтожил бандита	+10
Убил известного бандита	+50
Присоединился к известному бандиту	-20
Разрядил ядерную боеголовку	+100
Активировал ядерную боеголовку	-500

ДМ может модифицировать Карму сразу после энкаунтера (события), либо после каждой игровой сессии.

В зависимости от кармы персонаж получает те или иные поправки или, наоборот, проблемы, создаваемые Высшими Силами Вселенной. Персонаж с Кармой 550 получает выгоды от значения «Карма 100 и выше», «Карма 250 и выше» и «Карма 500 и выше».

Карма	Бонус или пенальти
+1000 и более	Все хорошие события происходят в первую очередь с тем, у кого карма самая высокая в группе и при том она выше +1000
+500 и более	Раз в день персонаж может перебросить кость и должен принять тот результат, который получится при втором броске
+250 и более	Раз в день персонаж может сделать два броска вместо одного и выбрать из двух бросков, тот вариант, который захочет
+100 и более	Раз в день персонаж может «Взять 10» при ЛЮБОЙ проверке навыка, даже в бою.
от +99 до -99	Никаких особых эффектов
-100 и менее	Раз в день +2 к атаке, но тот же бонус получает следующий, кто по нему будет стрелять.
-250 и менее	Раз в день повреждения +2 (заявляет до броска на повреждения), но этот же бонус получит тот, кто попадет по нему в следующий раз.
-500 и менее	Раз в день Критический шанс +2, но этот же бонус тому, кто будет атаковать его в следующий раз.

-1000 и менее	Все неприятные события в первую очередь происходят с тем, у кого самая низкая карма и при том она ниже -1000.
---------------	---

Персонаж может заменить эффект высокой кармы на более низкий эффект, то есть, например, персонаж с кармой -300 сможет дважды в день получить бонус +2 к атаке, но при этом лишится возможного бонуса +2 к повреждениям в этот день. Также значение кармы более 1000 или менее -1000 дает право на дополнительное использование любой особенности кармы, как обычно, раз в день.

Заметьте, что использование любой из этих особенностей должно заявляться ДО броска кости (если он необходим). После того, как кости брошены, заявлять об использовании бонусов кармы нельзя. Это не относится лишь к возможности один раз перебросить кость. Также персонаж может заявить об одновременном использовании нескольких особенностей кармы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Последующие характеристики сведены вместе, так как нет смысла разбивать их на разделы. Дополнительные характеристики это: **Хиты**, **Класс Защиты (КЗ)**, **Очки Действия (ОД)**, **Ранг Лечения**, **Максимальная загрузка**, **Инициатива** и **Спасброски**.

После того, как все Основные Характеристики определены, игрок сделал необходимые изменения в соответствии с расой и уникальными особенностями, выбран первый перк - можно приступать к определению Дополнительных Характеристик.

ХИТЫ: возможно, самая важная характеристика в игре, так как Хиты показывают, жив ли герой, или мертв. Мертвые персонажи не могут отыгрываться или быть возвращенными к жизни (кроме как особыми методами реанимации, которые могут быть доступны, например, в Анклаве – оплоте довоенного правительства США). Хиты могут восстановиться со временем, с помощью лекарств, определенных умений или с помощью доктора. Естественно, Хиты не могут быть восстановлены выше максимального значения.

Начальное количество Хитов (на 1м уровне) равно удвоенному значению Телосложения. То есть, при прочих равных человек с Телосложением 6 получит 12 хитов на первом уровне, а Супермутант с Телосложением 10 получит 20 хитов. Далее хиты растут с каждым получением уровня, увеличиваясь на значение Телосложения.

Когда количество текущих хитов оказывается менее значения Телосложения, персонаж считается тяжелораненым. Он получает штраф -4 ко всем броскам и не может бегать, пока не восстановит свое здоровье. Это штраф не кумулятивно (не суммируется) с штрафом к броскам за критические раны – просто берется большее штраф.

КЛАСС ЗАЩИТЫ (КЗ) – вторая по важности характеристика в игре. Класс Защиты защищает персонажа от повреждений извне. Базовый Класс Защиты персонажа зависит от его размера и модифицируется значением Ловкости, бонусом от уровня и бонусами или штрафом от перков и уникальных особенностей. Обычные люди, гули и полумутанты имеют средний рост и базовый КЗ 6.

Супермутанты и Дескло получают базовый Класс Защиты 4 за счет того, что в них проще попасть (они большие).

С ростом опыта персонаж становится более внимателен, осторожен и поэтому его класс защиты также растет. Каждый второй уровень, КЗ персонажа увеличивается на 1. То есть, +1 на 2м уровне, +2 на 4м, +3 на 6м и т.д.

Также существует понятие «**КЗ внезапности**», то есть, Класс Защиты персонажа, когда он не ожидает атаки. В абсолютном большинстве случаев, КЗ внезапности персонажа равен его модификатору размера + бонус уровня (то есть, бонус от Ловкости и перков не учитывается). КЗ внезапности используется, если персонаж не ожидал атаки, например, не видел атакующего.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ (ОД) – эта важная характеристика означает быстроту вашего персонажа в экстремальной (обычно, боевой) ситуации. Эти Очки Действия расходуются на стрельбу, движение и прочие действия, но в отличие от оригинальной игры, вы можете совмещать бег и стрельбу, хотя, безусловно, стрелять во время бега вы будете хуже, чем при медленном шаге или стоя. Базовое число Очков Действия равно значению Ловкости.

МАКСИМАЛЬНАЯ ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ – Каждый предмет в игре имеет свой вес. Эта характеристика определяет, сколько килограмм снаряжения персонаж может носить в карманах, в рюкзаке и т.д. Максимальный груз равен 10 килограмм, умножить на параметр Телосложения. Персонаж с Телосложением, равным 6, может нести до 60 килограмм снаряжения.

Если персонаж нагружен до половины максимального веса, он не испытывает значительных неудобств. Если нагружен от ½ до максимального веса, он получает штраф -4 ко всем навыкам и стоимость перемещения на 1 метр увеличивается на 1 Очко Действия. Он также теряет возможность бегать.

Персонаж может поднять над головой вес, равный его максимальной грузоподъемности. Он может поднять над землей удвоенный максимальный вес и тащить его со скоростью в четверть меньшей, не получая при этом бонуса к КЗ от Ловкости и не имея возможности бежать. Также персонаж может тащить по земле вес, не превышающий его упряженную максимальную загрузку со скоростью 1 метр в раунд.

МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ БРОСКА – этот параметр определяет, на сколько категорий дальности персонаж может прицельно метнуть или бросить предмет типа гранаты или копья. Параметр дальности броска равен значению Телосложения.

РАНГ ЛЕЧЕНИЯ – к счастью, каждый персонаж обладает способностью самолечения. Ранг Лечения вашего персонажа – это количество Хитов, которые ваш персонаж восстанавливает за сутки (24 часа) **отдыха**. Ранг Лечения равен Телосложению персонажа + значение его Уровня + модификаторы расы, минус 5. Человек 1го уровня с Телосложением 7 имеет ранг лечения, равный +3 (7 + 1 – 5 = 3), т.е. он восстанавливает 3 Хита в течении 24 часов отдыха. Если ранг Лечения получается меньше единицы, персонаж все равно восстанавливает минимум 1 хит в день, но только если его Телосложение не было снижено ранами, ядами, болезнями и так далее.

ИНИЦИАТИВА – определяет последовательность действий персонажей и их противников в бою. Базовое значение Инициативы равно сумме Ловкости и Сообразительности.

СПАСБРОСКИ – каждый персонаж может иногда попытаться избежать вредоносных воздействий, направленных на него или вовремя заметить опасность. Существуют четыре типа спасбросков – по одному на каждую первичную характеристику. Результатом спасброска считается сумма значения параметра, бонуса от уровня, особых бонусов от перков, расы и так далее и, наконец, результата броска двадцатигранной кости. Бонус к спасброску равен +1 за каждые два уровня, то есть, +1 при втором уровне, +2 на четвертом уровне, +3 на шестом уровне и так далее. В общем, спасброски растут точно также, как Класс Защиты.

Спасбросок на Телосложение (Выносливость) доступен, когда оказывается вредоносное влияние на тело персонажа. Спасбросок может потребоваться, когда персонаж отравлен, ему попали в голову и он может потерять сознание, он вынужден долгое время обходиться без воды или сна или когда персонажа, скажем, пытаются. Успешный спасбросок означает, что персонаж преодолел данную проблему. Например, Мастер может потребовать от персонажа сделать спасбросок на Телосложение, когда тот ночью охраняет лагерь, установив сложность, например, 12. Если персонаж не сделал спасбросок, сон поборол и персонаж уснул.

Спасбросок на Ловкость (Рефлексы) доступен, когда персонаж может увернуться от вредного воздействия оружия, поражающего область, быстро найти укрытие или уйти с линии огня. Так спасбросок дается, когда персонажа атакуют из огнемёта, ракетой или из крупнокалиберной пушки. Если персонажу удастся сделать спасбросок против указанной сложности, он получает лишь половинные повреждения (конечно, спасбросок дается ТОЛЬКО если не было зафиксировано прямое попадание в персонажа). Персонаж не получает спасброска, если не знает об опасности или не имеет возможности ее избежать (например, он связан или вокруг ровное плато, на котором невозможно укрыться).

Спасбросок на Сообразительность (Сознание) делается каждый раз, когда персонаж должен что-то осознать или понять, например, во время обучения другим персонажем или когда пытается вспомнить что-то, что может быть полезным.

Спасбросок на Восприятие (Внимательность) делается, когда персонаж может заметить что-либо, например, крадущегося врага или попытку карманной кражи, а также перед тем, как персонаж ненамеренно активирует ловушку. Успешный спасбросок означает, что персонаж заметил что-то необычное. К примеру, сделав такой спасбросок, персонаж может заметить, что прямо там, куда он хотел поставить ногу – мина.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Персонаж почти готов. Осталась самая малость, но очень важная малость – Вы не забыли придумать имя своему персонажу? А какого Ваш персонаж пола? Кстати, настоятельно не рекомендуется играть лиц противоположного пола – да, это может показаться

забавно, но не надолго – скорее всего, вскоре это перерастет в проблему.

Решите, сколько лет Вашему персонажу. Большинство персонажей людей на начало игры имеют возраст от 16 до 26 лет.

Раса	Возраст	Продолжительность жизни
Человек	14+2к6	60+2к20 лет
Гуль	14+2к20	100+2к100 лет
Супермутант	20+2к20	210+4к20 лет
Полумутант	14+2к8	110+2к20 лет
Дескло	3+1к4	12+1к6 лет

Можете определить рост и вес Вашего персонажа – можете высчитать эти параметры, а можете определить эти параметры самостоятельно, учитывая параметр Телосложения Вашего персонажа.

Вес мужчины: Телосложение * 15 + 1к20 килограмм

Рост мужчины: 1.1 + (ТС + 1к6)/10 метров

Вес женщины: Телосложение * 10 + 1к12 килограмм

Рост женщины: 1 + (ТС + 1к4)/10 метров

Очень и очень желательно, чтобы вы представили для себя персонажа – чем он живет, к чему стремиться, как он общается, что любит, а что ненавидит. Чем лучше вы продумаете характер и черты личности Вашего героя, тем интереснее станет игра для Вас и Ваших друзей.

Вот теперь ваш персонаж готов к игре.

НАВЫКИ

Каждый навык является суммой врожденных способностей, приобретенных умений, специализаций и особенностей.

Врожденные способности зависят от параметров персонажа, так, например, базовое (врожденное) значение навыка «Ближний Бой» зависит от Ловкости и Телосложения. *Приобретенные умения* – это значение уровня в текущем навыке, то есть Баллы Умений, потраченных на совершенствования в данном навыке. Также добавляются прочие особенности в виде уникальных особенностей и перков. Сумма всех этих значений и составляет **значение навыка**.

При использовании любого навыка, персонаж бросает 1к20 и прибавляет результат к значению навыка – это называется **результат броска Навыка**. Всегда чем больше, тем лучше. Бросок, как правило, делается против определенной сложности. Если результат броска больше или равен сложности – действие прошло успешно. Если ниже – персонажа постигла неудача. Например, «Вождение, сложность 15» означает, что персонажу надо сделать бросок 1к20 и прибавить значение навыка «Вождение». Если результат 15 и более, то он успешно выполнил данный трюк.

Персонажи могут попытаться помочь друг-другу в использовании навыков. Максимальное количество таких помощников определяется в каждой конкретной ситуации. Например, открыть дверь отмычкой может помочь один персонаж, а вот помогать ведущему персонажу наблюдать за пустыней во время путешествия (навык Скаутинг) могут вообще все в группе. Чтобы помочь, персонаж должен сделать успешный бросок используемого умения против

сложности 15. Если бросок успешен, он прибавляет бонус +2 ведущему персонажу. Однако, если результат оказался 10 и ниже, он только мешает и ведущий персонаж получает пенальти -2.

Например, Гарольд ведет группу и его Скаутинг 12. Стив (Скаутинг 7) и Черный Ворон (Скаутинг 9) решают помочь ему, поглядывая по сторонам. Результат броска Гарольда – 9 + Скаутинг 12 = 21. Результат Стива – 2 + Скаутинг 7 = 9 – это меньше 10, что означает, что Стив периодически отвлекает Гарольда малозначительными деталями и не дает ему сосредоточиться на действительно важных вещах. Черный Ворон тоже сегодня не в ударе – на 1к20 выпало 5, что в сумме с его Скаутингом 9 дает результат 14 – Черный Ворон не замечает ничего такого, что бы помогло Гарольду. Итого результат Гарольда 21 (его базовый) -2 (от Стива) +0 (от Черного Ворона) = 19.

«Брать 10». Если у вас достаточно времени и сил и никто вас не торопит, то, как правило, вы можете заявить, что «берете 10». Это означает, что вы не бросаете кость 1к20 и считается, что на ней выпало 10. Заметьте, что в норме, в боевой ситуации вы не можете «брать 10», однако, могут быть исключения. Например, если вы снайпер, следящий за ничем не подозревающей целью, можно «брать 10».

«Брать 20». Если у вас бесконечное число попыток и провал попытки не будет ничего означать, вы можете заявить, что «берете 20». По сути это означает лишь то, что Вы 20 раз пытаетесь сделать одно и тоже действие и на 20й раз выпадает «20». Если на действие требуются какие-то расходные материалы или время, то обычно, их требуется в 20 раз больше.

Уровень навыков: Если у персонажа навык «закрыт», то, он получает пенальти -4 ко всем броскам на этот навык, а также не может «брать 10» и «брать 20». Если у персонажа навык «открыт» и его значение (не уровень, а именно значение) от 1 до 5, считается, что он имеет представление о предмете. Навык 6-10 – персонаж умелый. 11-15 – персонаж профессионал, 16-20 – персонаж мастер своего дела, 21+ – персонаж один из лучших специалистов в данной области.

«Родственные навыки»: Это навыки, близкие друг другу. Например, близкими навыками являются использование Легкого и Среднего оружия, Среднего и Тяжелого оружия, Доктор и Первая Помощь, Наука и Ремонт, а также Разговор и Торговля. Если один из «родственных» навыков открыт, а второй закрыт, то персонаж может использовать закрытый навык с пенальти -2 (вместо -4) и уровень в родственном навыке считается равным половине уровня (округляется вниз) в открытом навыке.

Например: Джонатан владеет навыком «Среднее оружие» и имеет в нем 4 уровня - этот навык родственен сразу двум навыкам: «Легкие Пушки» и «Тяжелое Оружие» (однако, сами эти навыки слишком разные и не являются родственными по отношению друг к другу). То есть, если Джонатан теперь будет пытаться использовать пистолеты или пулеметы, он получит пенальти -2 за неоткрытый навык и будет считаться, что имеет 2 уровня в этих навыках.

Найм специалиста: Персонажи могут обратиться за помощью к NPC (Non Player Character – Мастерский персонаж или персонаж, которого контролирует Мастер), в

этом случае стоимость услуг равна от 1 до 10 чипам (денежным единицам) на значение навыка персонажа. Например, доктор с навыком 10 может потребовать с персонажа 30 чипов за день лечения. Также полностью оплачивается стоимость затраченных материалов по их рыночной стоимости (цена может быть и выше).

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Далее подробно описываются навыки, используемые в игре и особенности их использования. Конечно, правила не претендуют на абсолютную полноту.

ОРУЖЕЙНЫЕ НАВЫКИ

Малое, Среднее, Тяжелое оружие, Метание и Ближний Бой: Эти умения используются в боевых ситуациях. Особенности их использования можно прочитать в разделе «Сражение».

Особо: Родственные навыки - «Малое Оружие» и «Среднее Оружие», а также «Среднее Оружие» и «Тяжелое Оружие». Заметьте, что навыки «Малое» и «Тяжелое» оружие не являются родственными.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Умение Первой Помощи можно использовать при появлении открытых ран, при отравлении и вообще всегда, когда персонажу требуется экстренная медицинская помощь.

Действие	Сложн.
Оказание первой помощи	15
Нейтрализация яда	Особо.
Перевязывание ран	10
Реанимация	15

Оказание первой помощи – пока раны еще не закрылись (то, есть, в течении нескольких минут после получения раны), медик можно быстро оказать раненому помощь и восстановить ему до 1к6 хитов, но не более того, что было потеряно. Если результат броска оказался 10 или ниже, медик навредил персонажу и тот теряет 1 хит за каждый балл ниже 11. Использование навыка требует 2к6 полных раундов.

Нейтрализация яда – после того, как персонаж был отравлен, медик может попытаться оказать ему помощь. Сделав успешный бросок против сложности яда, медик дает персонажу еще один спасбросок на Телосложение с бонусом +2 и если персонаж его сделает, считается, что яд был вовремя нейтрализован. Этот навык можно попытаться использовать и после активизации яда, но в этом случае сложность лечения яда увеличивается на +5 и это не нейтрализует уже проявившиеся эффекты яда – они должны лечиться естественным путем. Если при попытке нейтрализовать яд, результат оказался 5 и ниже, врач – неудачник сам страдает от действия яда.

Перевязывание ран – позволяет остановить кровотечения и стабилизировать состояние раненого персонажа, когда у того каждый раунд уменьшается Телосложение. Если результат оказался 5 или менее, помощь прошла из рук вон плохо и пациент умирает. Перевязка требует 1к6+1 раундов, но кровотечение останавливается в самом первом раунде. «Брать 10» можно, но не в боевой ситуации.

Реанимация: Персонаж может утонуть, был отравлен и так далее. Фактически он уже считается мертвым, но имея

навык Первой помощи его можно вернуть к жизни. Заметьте, что реанимировать персонажа можно только если он не имеет серьезных повреждений в виде серьезных пулевых ранений (простреленной головы или пробитых жизненно важных органов), ожогов крайней степени тяжести, небыл разорван на клочки взрывом и так далее. Если результат оказался менее 15, пациент умирает. «Брать 10» нельзя. Реанимировать можно только если с момента смерти прошло не более 5 минут. Успешно реанимированный оказывается в 0 хитов, его текущее Телосложение считается равным 1 и может быть восстановлено отдыхом.

Особо: Если нет аптечки, все броски делаются с пенальти – 4. Если имеется только докторская сумка, то с пенальти – 2. Родственный навык: «Доктор»

Можно «брать 10», если условия это позволяют.

ДОКТОР

Во многом пересекается с навыком Первая Помощь. Навык позволяет удвоить ранг лечения персонажа, за лечением которого следит доктор. Плюс ко всему, персонаж может использовать данное умение для восстановления после серьезных критических повреждений.

Действие	Сложн.
Докторский уход	15
Лечение раны, ушиба, легкого ожога	10
Лечение повреждения, ожога	15
Лечение перелома, перебитой кости	20
Лечение серьезно поврежденных органов	25
Внедрение имплантантов	25+
Изготовление препаратов	особо.

Докторский уход: если бросок сделан успешно, за день отдыха раненый восстанавливает удвоенный ранг лечения. Если результат 10 и ниже, персонаж не восстанавливает хиты в этот день. Также каждый день, успешный бросок на докторский уход восстанавливает по 2 балла на каждом уменьшенном параметре (без докторского ухода они восстанавливаются со скоростью 1 балл в день отдыха.)

Лечение раны, повреждений, переломов, поврежденных органов: То есть, ликвидация последствий критических ран. Краткое описание дано в самом разделе «Сражение: Критические раны». Если операция проходит успешно, скорость восстановления функций поврежденных органов увеличивается вдвое. Если бросок завален на 4 и менее, никакого эффекта (сложность повторной операции +5). Если бросок был завален на 5 и более, ранение переходит в следующую категорию сложности.

Внедрение имплантантов: Сложность определяется как 25 + стоимость эго-потерь. Если бросок завален на 5 и более, имплантант не приживается и должен быть удален, что увеличит стоимость операции. Если завален на 1-4 балла, то имплантант не удалось приживить, и операция была временно прекращена (можно будет повторить).

Изготовление препаратов: Позволяет из реактивов, травок, порошков изготовить некоторые препараты, обычно прямо связанные с оказанием медицинской помощи. Подробности по тому, что для чего требуется даны в разделе снаряжения. Для того, чтобы что-то изготовить, надо во-первых, иметь все необходимые компоненты, во-вторых, некоторое время (обычно, около суток на

приготовление одного препарата, хотя одновременно можно готовить более одной дозы) и, наконец, в-третьих, преодоление определенной сложности, указанной в описании. Ингредиенты можно купить у торговцев. Если при броске выпало на 5 и ниже требуемой сложности, препарат испорчен – он либо не будет действовать так, как надо, либо будет давать только отрицательные эффекты. Если бросок завален на 1-4 балла, препарат просто не будет работать. Персонаж всегда может понять, получилось ли у него сделать нужный препарат или нет. Можно «Брать 10».

Особо: Если нет докторской сумки, то все броски делаются с пенальти – 4. Если имеется только аптечка, то с пенальти – 2. Если доктор использует свои навыки доктора на самом себе (что несколько неудобно), он получает пенальти – 4. Для изготовления препаратов, 5 и более уровней в навыке «Доктор» дают бонус +2 к броску на науку. Родственный навык: «Первая Помощь»

Можно «брать 10», если условия это позволяют.

ВОЖДЕНИЕ

Вождение позволяет персонажу управлять транспортными средствами и выполнять на них разные трюки (например, трюки на мотоцикле).

Действие	Сложн.
Перепрыгнуть препятствие (мотоциклы)	15
Разворот юзом	15
Удар колесом (мотоциклы)	особо.
Наезд	особо.
Езда	особо.
Вождение одной рукой	особо.
Ехать спрятавшись за бортом	+4/+8

Перепрыгнуть препятствие на мотоцикле: Продвинутый рокер может попытаться прыгнуть на мотоцикле без подходящего трамплина, выполнив крутой трюк. В таблице указана сложность для препятствия высотой в 1/2 метра. За каждую дополнительную четверть метра, сложность увеличивается на 5.

Разворот юзом – позволяет развернуть транспорт на 180 градусов. Если для успеха не хватило от 1 до 4 баллов, вы таки развернулись, но в не том направлении, каком хотели. Если результат броска на 5 меньше требуемого, вы терпите крушение. Сложность броска растет на 1 за каждые 10 км/час скорости выше 40 км/час. Так если скорость 90 км/час, сложность броска будет 15+5 = 20.

Удар колесом – позволяет нанести противнику в ближнем бою удар колесом или корпусом мотоцикла. Делается одна атака от «Ближнего Боя» с пенальти – 4 за импровизированное оружие и в случае попадания наносятся повреждения 1к6 за каждые 10 км/час скорости. Сам мотоциклист после этого должен сделать проверку навыка Вождение против сложности 10 + 1/10 скорости и если завалит – падает с мотоцикла со всеми вытекающими (получает повреждения 1к6 за каждые 10 км/час скорости выше 40 км/час).

Наезд – транспорт можно использовать, как оружие. Если водитель погонится за жертвой и попытается сбить ее, жертва получает спасбросок на Ловкость против результата броска водителя (Вождение + 1к20 – 1/10 скорости). Если спасбросок сделан, жертве удалось

отскочить и избежать наезда, иначе она получает 1кб повреждений за каждые 10 км/час скорости транспортного средства выше 40 км/час. Кроме того, жертва падает на землю.

Есть вероятность того, что жертва упадет под колеса и погибнет. Делается еще один бросок на Ловкость против сложности 15 и если он сделан, жертва не попадает под колеса или гусеницы. Иначе сбитый персонаж получает повреждения, зависящие от категории транспорта:

Тип транспорта	Повреждения
Мотоцикл, байк	2к6
Автомобиль	3к6
Грузовик, автобус	3к10
Бронетранспортер	3к20
Гусеничный танк	4к20

Умная жертва, скорее всего, будет пытаться укрыться за всевозможными препятствиями, которые машина преодолеть не сможет.

Езда: базовая сложность езды зависит от скорости и качества дороги. Если дорога плохая, ДМ может увеличить пенальти, умножив скорость на «дорожный коэффициент». Этот коэффициент меняется от x1 (прекрасная дорога) до x5 (сплошь ухабы, пни и канавы).

Водитель заявляет, с какой скоростью движется и делает бросок на навык, где сложность равна 1/10 скорости с учетом пенальти (пенальти умножается на базовую сложность). Если бросок сделан, транспорт движется с указанной скоростью. Если результат немного ниже (результат броска ниже сложности на 1-4 балла), скорость перемещения снижается на 10-40 км/час соответственно (не ниже 0). Если завален на 5 и более, транспорт врезается или переворачивается, при этом все, кто внутри, получают повреждения 1кб за каждые заявленные 10 км/час выше 40 км/час.

Вождение одной рукой: Иногда одна рука должна быть свободна. Например, чтобы достать что-то или пострелять на ходу из пистолета. Такой маневр довольно опасен для водителя и он получает модификатор сложности, равный +1 за каждые 10 км/ч скорости выше 40 км/ч.

Если персонаж при этом пытается стрелять, то он получает пенальти аналогичные пенальти к стрельбе, так как должен внимательно следить за дорогой.

Кстати, если коробка передач ручная, персонаж не сможет переключать скорость и сможет ехать лишь на 20 км/час быстрее или медленнее. На территории Бывших Соединенных Штатов машин с ручной коробкой передач очень мало – не более 20% от общего числа, но ручную коробку можно установить (см. апгрейды техники).

Ехать спрятавшись за бортом: Иногда лучший способ спастись от ураганного огня противника – спрятаться за бортом своей машины или мотоцикла. Однако, и вести ее как-то надо, что несколько неудобно в таком положении. Именно поэтому персонаж получает модификатор сложности +7 к навыку «вождение» при выполнении такого трюка на мотоцикле или +4 при вождении автомобиля.

Можно «брать 10», если условия это позволяют (приличная дорога, отсутствие стрельбы).

СКРЫТНОСТЬ

Когда персонаж хочет красться или спрятаться, он должен сообщить о своих намерениях. Мастер должен сделать бросок на навык Скрытность, и затем перебрасывать каждый раз при изменении условий (например, если персонаж подкрадывается ближе к противнику). Обычно персонаж считает, что он крадется успешно, хотя Мастер в праве предупредить игрока, если на кости выпадет совсем плохой результат, сказав ему, что под ногами персонажа громко хрустнула ветка или, скажем, посыпался щебень. Только Мастер точно знает, успешно ли персонаж прячется и крадется. Иногда персонаж узнает о своей неудаче, только когда мастерский персонаж уставится на героя и спросит, что тот делает. Различные укрытия (см. модификацию КЗ и спасбросков от укрытия) оказывают прямое влияние на шансы подкрасться. Обратите внимание, что если прятаться незачем и кто либо посмотрит в вашу сторону вблизи – вас заметят однозначно. То есть, чтобы успешно прятаться надо использовать укрытия и маскировку.

Проверка другими персонажами делается как спасбросок на Восприятие с возможным пенальти за плохое освещение и пенальти за расстояние (-1 за каждые 5 метров). В сумерках пенальти за расстояние удваивается, в темноте (не полной) – утраивается, в полной темноте – увеличивается в пять раз. Если персонаж активно ищет крадущегося или спрятавшегося, он получает бонус, равный его уровню в собственном навыке «Скрытность».

Есть крадущийся персонаж движется с половинной скоростью, он получает пенальти -4. Если желает двигаться с полной своей скоростью, то бросок на скрытность будет делаться с пенальти -10. Если персонаж пытается бежать и при этом быть незаметным, бросок на скрытность делается с пенальти -20.

Особо: Успешно крадущиеся персонажи получают +2 к умению Кража, если подкрались к жертве. Также все существа, размером больше или меньше среднего получают пенальти или бонус к навыку Скрытность, который равен их бонусу к КЗ за размер, минус 6. Так мутант получит пенальти -2, а гигантская крыса – бонус +6. Доспехи дают пенальти к навыку Скрытности, равные их хитам -2.

«Брать 10» - можно только если нет наблюдателей, например, персонаж выбирает место для засады на пустой дороге.

ВЗЛОМ

В основном, замки препятствуют проникновению людей в различные места (или из мест, в случае клетки, например). Персонаж может сделать бросок и преодолеть преграды от простых навесных замков на ящиках в школе до сверхсложных электронных охранных систем.

Существуют два типа замков: обычные и электронные. Электронные замки открываются собственной электронной карточкой, либо электронной отмычкой. Обычные замки можно вскрыть вообще без отмычки, хотя отмычки сильно повышают шанс взлома замка. Попытка открыть замок без отмычки с помощью подручных средств (проволочкой, булавкой) делается с пенальти -4.

Попытка взлома занимает 1 раунд. Если игрок выбрасывает 1 при броске на открывание замка, то замок ломается и может быть открыт только подрывом или

расстрелян (в случае навесного замка). Однако, это может повредить содержимому закрытого пространства. Также доспехи, в которых предусмотрена защита рук, дают пенальти к броску на взлом, равные количеству хитов доспеха.

Можно «брать 10», если условия это позволяют.

КРАЖА

Персонажи могут попытаться обокрасть кого-то или что-то, от людей до магазинов. Если персонаж провалил бросок на умение кражи, но это не всегда заметно. Персонаж все еще может достать предмет (как пожелает Мастер), но хозяин это точно заметит. Что будет после этого – порвет ли цель глотку персонажу или нет – зависит от характера цели. Заметьте, что если «жертва» смотрит вдаль, то шансы на кражу могут возрасти. Также доспехи, в которых предусмотрена защита рук, дают пенальти к броску на кражу, равное количеству хитов доспеха (пенальти дается только если доспехи закрывают все тело).

Кража	Сложн.
Попытка украсть (базовая сложность)	10
Предмет крошечного размера (монетка)	+0
Предмет небольшого размера (кошелек)	+4
Предмет малого размера (пистолет)	+7
Предмет среднего размера (дробовик)	+10
Предмет большого размера (рюкзак)	+14
Предмет огромного размера (пулемет)	+20
Попытка украсть из открытой сумки	+2
Попытка украсть из кармана	+7
Попытка украсть из под одежды	+10
Попытка украсть из рук	+20
Цель чем-то увлечена или занята	-2
Вор успешно подкрался	-2

Попытка украсть: Персонаж может решить обокрасть кого-то, для этого он обычно определяется с тем, что же он хочет украсть и делает обычную проверку навыка «кража» с модификаторами из таблицы.

Например, персонаж пытается украсть кошелек из внутреннего кармана. Базовая сложность такой кражи 10 (базовое значение) + 4 (за размер) + 10 (попытка украсть из под одежды), итого сложность 24. Другой пример: персонаж пытается стащить винтовку в магазине, когда торговца отвлекает сообщник вора. Сложность 10 (базовая) + 14 (размер винтовки) -2 (жертву кражи отвлекают), итого сложность 22.

Кстати заметьте, что в последнем примере даже если кража оказалась успешной, продавец лишь не заметил, как винтовку стащили, но скорее всего, очень скоро все-же обнаружит ее пропажу.

Жертва кражи получает спасбросок на Восприятие с бонусом за размер предмета (в таблице выше) и если результат равен или более результату броска на «кражу» вора, она замечает попытку кражи, независимо от успеха кражи.

Брать «10» - можно в спокойной обстановке, если жертва расслаблена.

ЛОВУШКИ

Этот навык позволяет искать, деактивировать и ставить ловушки.

Действие	Сложн.
Установить взрывчатку	15
Поставить ловушку	разная
Снятие ловушки	разная
Найти ловушку	разная

Установка: позволяет сделать все правильно. Если бросок сделан успешно, все идет, как надо. Если бросок провален на 1-4 балла – возникают равные шансы, что взрывчатка не взорвется, взрывчатка взорвется через 1к4 раунда, будут перепутаны минуты с секундами (вместо 20 секунд взрыв произойдет через 20 минут или наоборот), либо детонатор окажется сломан. Если бросок провален на 5 и более, взрывчатка взрывается прямо в руках.

Поставить ловушку: Сложность установки зависит от сложности ловушки. Как правило, простейшие ловушки (сигнализация, оружие с веревкой на спусковом крючке, граната с выдернутой чекой и т.п.) имеют сложность 15. Сложные ловушки (захватывающее сети, сложная система сигнализации) имеют сложность 25, комплексные и очень хитрые и убийные ловушки имеют сложность 35.

Снятие ловушки. Главное запомнить, что чтобы снять ловушку, надо знать, где она стоит. Снятие ловушки происходит так: делается бросок снимающего ловушку против навыка «Ловушки» поставившего ее +10. Если бросок завален на 5 и более – ловушка активизируется. Если на 1-4, то ничего не происходит. Заметьте, что некоторые ловушки проще осторожно активировать, чем разрядить.

Найти ловушку: Сложность обнаружения ловушки равна навыку «Скрытность» поставившего ловушку +10 (конечно, если он маскирует ловушку). Обычно персонаж может заметить ловушку только сделав успешный спасбросок на Восприятие против этой сложности. Кстати, заметьте, что шансы обнаружения могут быть больше или меньше в зависимости от внешних условий. Так исключительно трудно заметить «растяжку» в высокой траве, но трудно незаметно установить противотанковую мину на каменистом плато.

Особо: 5 и более ранков в навыке «Ловушки» дает бонус +2 к Спасброску на Восприятие при возможности непреднамеренно активировать ловушку.

НАУКА

Этот навык особенно полезен при использовании разного рода оборудования и работы с аппаратурой. Также он позволяет разбираться в сложных устройствах.

Действие	Сложн.
Разобраться в неизвестном устройстве	разная
Взломать электронный пароль	разная
Найти полезную информацию в компьютере	разная
Изготовление препаратов	разная

Разобраться в неизвестном устройстве: Как говорится, всё знают только все. Но персонажи с большими научными познаниями знают больше других. Каждый раз, когда персонаж сталкивается с незнакомой установкой или оборудованием, он может попытаться понять, что это такое и как оно работает. Сложность броска зависит от сложности устройства и его технологичности. Так простые механические устройства будут иметь сложность 10,

устройства типа генераторов, простого оружия, двигателей – сложность 15, высокотехнологическое оружие или сложные электронные устройства – сложность 20, новинки науки и техники будут иметь сложность 25, а артефакты (единичные специальные устройства) – сложность 30. Бросок делается только один раз на то, знает ли персонаж что-то об этом. Заметьте, что теоретически могут существовать устройства, о которых персонаж вообще знать не может, например, оружие пришельцев – в этом случае бросок не делается.

Если бросок выполнен с перебросом сложности от 0 до 4, персонаж знает основные функции данного устройства. Если выполнен с перебросом на 5-9 баллов, персонаж знает все функции данного устройства и принципы его работы. Если выполнен с перебросом на 10 и более, персонаж знает вообще все о данном устройстве.

Взломать электронный пароль: В мире еще остались компьютеры и базы данных. Проблема в том, что некоторые из них защищены паролями. Сложность пароля определяется тем, кто его установил, довольно часто эта сложность равна 20 + навык Наука устанавливающего пароль, но бывает и намного более серьезные системы безопасности. Шанс взломать пароль – 1к20 + Наука. Если бросок сделан – пароль взломан.

Найти полезную информацию: Покопавшись пару минут в компьютере, персонаж может найти в нем то, что может быть полезно. Например, план здания, рабочие журналы персонала, старые отчеты и другую полезную информацию. Стоит отметить, что далеко не каждый компьютер имеет на своих дисках что-то полезное, но покопаться в его мозгах все же стоит. Сложность поиска, как правило, не очень высокая (обычно порядка 15), но высокое значение Науки может помочь найти ту информацию, которую безграмотный с научной точки зрения персонаж просто пропустил бы.

Изготовление препаратов: Аналогично навыку доктора позволяет изготовить различные препараты. Подробности по тому, что для чего требуется даны в разделе снаряжения. Для того, чтобы что-то изготовить, надо во-первых, иметь все необходимые компоненты, во-вторых, некоторое время (обычно, около суток на приготовление одного препарата, хотя одновременно можно готовить более одной дозы) и, наконец, в-третьих, преодоление определенной сложности, указанной в описании. Ингредиенты можно купить у торговцев. Если при броске выпало на 5 и ниже требуемой сложности, препарат испорчен – он либо не будет действовать так, как надо, либо будет давать только отрицательные эффекты. Если бросок завален на 1-4 балла, препарат просто не будет работать. ДМ делает бросок секретно, хотя можно «Брать 10».

Особо: 5 и более уровней в науке дают бонус +2 к навыку «Доктор» при изготовлении препаратов. Родственный навык: «Ремонт».

«Брать 10» можно, но не в случае с попыткой узнать о каком-то предмете. Бросок определяет – знает ли персонаж о нем или не знает. Повторить такой бросок на данном предмете можно только когда персонаж поднимет свой навык «науки». «Брать 20» можно в случае попытки взлома пароля (если нет защиты от многократного подбора пароля) или поиска информации, но на это потребуется много времени.

РЕМОНТ

Навык использует тогда, когда надо восстановить какую либо механику или сделать техническое улучшение. Базовая сложность этих действий указана в каждом конкретном случае, как-то срочный ремонт оружия, модификации оружия и техники, ремонт поврежденного оружия и брони и так далее.

Можно «брать 10», если позволяет время и место.

Особо: Родственный навык: «Наука».

РАЗГОВОР

Этот навык объединяет в себе навыки диалога, обмана, дипломатии, эмпатии. Он позволяет убеждать, вести к компромиссу и так далее. Обычно, если идет диалог и один персонаж пытается повлиять на другого, делается взаимная проверка на Разговор с бонусами или пенальти, назначаемыми ДМом. Чем больше требуют от собеседника, тем больше пенальти. С другой стороны, подарок или взятка могут дать бонус к броску.

Действие	Сложн.
Улучшить отношения с персоной	15
Отвлечь разговором	10
Собеседник не желает разговаривать	+10
Собеседник атакует	+10
Собеседник явно враждебен	+4
Собеседник симпатизирует	-2
Собеседник обожает вас	-4
Взятка или подарок	-1..-10

Улучшить отношения с персоной: Считается, что существует пять ступеней отношений между персонажами – ненависть, враждебность, нейтралитет, дружелюбие и обожание. Сделав успешный бросок против указанной сложности с учетом текущего отношения, вы можете однократно и временно (обычно, на время беседы) улучшить отношение. Однако, если вы провалили бросок на 5 и более, вы испортили отношение на одну ступень. Подробности по отношениям даны ниже.

Отвлечь разговором: Может быть полезно, если вы хотите дать своему спутнику возможность незаметно проскользнуть мимо охранника.

Взятка – однозначных правил по поводу того, какой бонус дает та или иная взятка нет – все зависит от каждого конкретного персонажа (некоторых взятка может даже разъярить). Однако, в среднем подарок стоимостью в уровень*10 чипов дает бонус +1.

Заметьте, что от текущего отношения персоны к вам зависит модификатор сложности задания. Так чтобы улучшить отношения с симпатизирующим вам человеком надо преодолеть сложность 13 (15-2), а чтобы сгладить плохое отношение к вам, придется преодолеть сложность 19 (15+4). И будет крайне сложно улучшить отношения с бандитом, который вас атакует и разговаривать с вами не желает – Сложность 35 (15+10+10).

Особо: Родственный навык: «Торговля».

ТОРГОВЛЯ

Навык «Торговля» оказывает влияние на цену покупки или продажи товара. Умение это работает так: персонаж сравнивает свой навык «Торговля» + 1к20 с навыком «Торговля» торговца + 1к20. У кого сумма выше, у того и

преимущество. Возьмите наибольшее из двух значений умения, вычтите меньшее и умножьте на 5%, а затем полученные проценты добавьте к стоимости всех вещей выигравшего спор. Если персонаж с результатом броска на Торговлю 15 заключает сделку с вождем племени (результат броска на Торговлю 10), то все вещи персонажа стоят на 25% дороже $(15-10)*5\%$. Персонаж может убедить вождя, что его нож, реальная стоимость которого 100 чипов, будет стоить 125 чипов.

Деньги (чипы) являются всеобщим эквивалентом и всегда имеют фиксированную стоимость. Конечно, Мастер может обыграть торговлю безо всяких цифр – от этого игра будет лишь лучше. Также заметьте, что персонаж или NPC совсем не обязан покупать товар за указанную сумму, если сделка для него невыгодна.

Значение торговли модифицируется отношением торговца к персонажу, то есть, чем лучше торговец относится к персонажу, тем проще с ним договориться:

Отношение	Модификатор
Враждебное	+10
Неприязнь	+4
Симпатия	-2
Обожание	-4

Особо: Родственный навык: «Разговор»

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

В любом случае игрок заявляет ставку и максимальный выигрыш/проигрыш. Затем производится игра (один раз и этот результат отражает суммарный результат ВСЕХ игр): Оба противника делают бросок $1k20$ + навык Азартных игр. У кого число больше – тот и победил, за каждую единицу выше суммы проигравшего, победитель получает ставку, но суммарно не более максимального выигрыша. Проигравший, понятно, эти деньги теряет. Большинство простых людей имеют навык Игра около 1, игроки любители – около 10, игроки профессионалы около 20, шулеры и профессионалы высшего класса – 30 и более.

Для разных игровых автоматов бросок не делается, он сразу задан. «Честный» игровой автомат имеет сумму 11. Игровые автоматы с «улучшениями» увеличивают сложность до 13 и выше, некоторые особо нечестные банкоматы имеют сложность 15. Однако заметьте, что при игре с «банкоматом» делается обычный бросок $1k20$ и результат никак не зависит от навыка «Игра».

Кроме того, для казино характерны понятия «максимальная ставка» и «максимальный выигрыш». Максимальная ставка – это какую сумму персонаж может поставить как максимум, максимальный выигрыш – сколько он может забрать из казино. Персонаж может уменьшить размер максимального выигрыша. Если персонаж сильно перебрал сложность игры, считается, что персонажа прервали раньше, выдали деньги и отправили с просьбой посетить казино попозже. Тоже самое с проигрышем персонажа – когда персонаж достигает установленной планки проигрыша, он прерывает игру. Если ему нечем платить, у него примут его вещи (максимум за полцены). Если и после этого не хватит денег – будет отрабатывать, пока хозяин казино не освободит его.

Персонаж может попытаться мухлевать, в этом случае делается обоюдный бросок игроков и если персонаж победит, то к следующему броску он получает бонус +2, но если его мухлеж заметят (противник перебрал результат игрока), все может закончиться плачевно. Нельзя мухлевать, играя на электронных аппаратах, но можно попытаться незаметно заменить кости на столе у крупье или достать из рукава карту.

Особо: 5 и более уровней в навыке «кража» дает бонус +2 к попытке смухлевать.

СКАУТИНГ

Этот навык используется, когда персонажи путешествуют по пустыне. Он позволяет выживать в ней, а также он включает в себя некоторые навыки следопыта.

Действие	Сложн.
Найти источник питьевой воды (час поиска)	25
Найти пищу (час поиска)	20
Добывание огня подручными средствами	25
Идти по следу	15
Чтение следов	20

Найти источник питьевой воды: позволяет обнаружить источник в ядерной пустыне. Бросок может модифицироваться местностью, но обычно это не делается. Качество источника зависит от результата. Так если результат 25, найдена пересыхающая лужица, а если результат 35 – прекрасный источник с чистой водой.

Найти пищу: за час поиска персонаж может обнаружить достаточно еды, чтобы прокормить одного или нескольких персонажей. На сколько хватит еды определяется результатом броска: 20 – на одного, затем еще на одного человека за каждые 2 балла выше 20. Так если бросок равен 30, еды хватит на 6 человек.

Добывание огня: не всегда у персонажа под рукой спички или работающая зажигалка. Этот навык позволяет развести огонь примитивными методами. Разведение огня требует 2 минуты. Сырость или отсутствие топлива для костра может давать пенальти, а скажем, наличие кремния – бонус (+10). Можно «брать 20», в этом случае время разведения огня $2k20$ минут.

Идти по следу (при наличии перка «Следопыт»): Понятно, что навык позволяет персонажу идти по следу. Сложность модифицируется давностью следа (+1 за каждый день), состоянием поверхности (мягкая глина уменьшает сложность на -10 к броску, каменный склон увеличивает на +20), количеством выслеживаемых существ (-1 за каждые три существа в группе), осторожностью выслеживаемых (если они скрывали или путали следы, пенальти равно уровню их скаутинга, но не менее 1), породными условиями (буря может замести следы – сложность +20) и условиями освещения. Обычно слежка идет с половинной скоростью, но если персонажи идут с базовой скоростью, они получают пенальти -4.

Чтение следов (при наличии перка «Следопыт») модифицируется так же, как слежка по следу. Удачный бросок позволяет понять, что происходило здесь по следам, оценить количество, размер и вес, вплоть до таких маленьких деталей, как усталость и ранения преследуемых (эти броски делаются с повышенной сложностью 25 или 30).

Также скаутинг используется при случайных встречах.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Одно из основных отличий человека от животного заключается в том, что он способен использовать предметы и приспособления, создавать новые приспособления и с их помощью достигать ранее недостижимых задач. В этом разделе описывается то, что создало Человечество до момента Апокалипсиса – ядерной войны и то, что доступно персонажам в этом мире.

ОРУЖИЕ

Со времени самого первого конфликта, хомо сапиенс, то есть, человек разумный, стал искать более легкий и более эффективный способ физического подавления своих врагов. Сначала это были палка и камень, затем появились луки и копья и так далее и так далее, вплоть до энергетических пушек. Все это называется одним простым словом – оружие. Ниже описывается оружие, которое можно встретить в пост-ядерном мире.

Примечание: Многие виды оружия не соответствуют своим аналогам в реальной жизни, так, как оно было в компьютерной игре. Однако, кое-какие виды оружия все-таки были приближены к своим реально существующим образцам. Были добавлены и немногочисленные новые типы оружия, например, минометы, взятые из правил Fallout PnP v2.0.

Также стоит немного сказать о патронах. Считается, что в определенный период времени началась унификация боеприпасов и многие старые типы оружия были переведены на унифицированный патрон. И именно благодаря этому Вам не придется составлять списки из нескольких сотен наименований патронов.

Сокращения, используемые в описании оружия:

СИЛА: Минимальное Телосложение, необходимое, чтобы использовать данное оружие. Недостаток силы дает пенальти к атаке, равное -2 за каждый недостающий балл Телосложения (при условии, что оружие вообще смогут поднять).

Необязательное правило: Люди, жаждущие большего реализма и знающие таблицу умножения, могут считать пенальти за недостаток силы равным квадрату разницы между требуемым и имеющимся Телосложением. То есть, пенальти будет -1 если разница равна 1, -4 если разница 2, -9 если разница 3 и так далее.

ВЕС: Вес предмета. Если вместо цифры указана «*», значит предмет очень легкий и грубо считается, что 10 таких предметов весят один килограмм.

ПОВР: Повреждения, наносимые при попадании. Для оружия ближнего боя здесь указывается модификатор Телосложения для определения повреждений.

ДАЛЬН: Коэффициенты дальности в метрах. За каждый диапазон растет пенальти за расстояние. Например, если дальность стрельбы из пистолета 2 метра, то в пределах этой дальности персонаж не получает пенальти, в 3 и 4 метрах пенальти -1, в 5 и 6 метрах -2, в 7 и 8 метрах -6 и так далее.

ОДИН: Стоимость одиночного выстрела, для случая, если персонаж заявляет стрельбу одиночными выстрелами.

ОЧЕР: Патронов в очереди/стоимость очереди/ кучность. Например, «5/6/2» означает, что стоимость стрельбы очередью 6 Очков Действия и за каждую очередь выпускается 5 пуль, кучность попаданий равна 2.

ПАТРОН: Тип / калибр заряжаемого патрона

ЦЕНА: Ориентировочная стоимость оружия в чипах. Цены в пост-ядерном мире не соответствуют реальным и определяются не сложностью изготовления (поскольку оружие сейчас практически не производится), а эффективностью оружия, доступностью самого оружия и боеприпасов к нему, удобства в пользовании и так далее.

ОБОЙМА: Количество патронов, которые можно выпустить без перезарядки.

РАЗМ: Категория размера оружия

Разм	Значение
К	Крошечный - скальпель, кастет и тому подобные
М	Малый - обычные пистолеты, прячутся под одеждой
Н	Небольшой - большинство пистолетов-пулеметов.
С	Средний - обычно размером с дробовик
Б	Большой - штурмовые винтовки
О	Огромный - крупнокалиберное оружие
Г	Гигантский – стационарные орудия

ДОСТ: Доступность оружия.

Ур	Значение
0	Всегда при себе (руки и ноги), либо легко найти
1	Предметы примитивных племен
2	Предметы мелких поселений, низкотехнологичные
3	«Гражданский» уровень, обычно доступно в городах
4	«Антиквариат» – устаревшее оружие и предметы
5	Предметы, которые реально найти в крупном городе
6	«Военный» уровень – в основном военные технологии
7	Особые и крайне редкие технологии и разработки
8	Уровень технологий отдельных групп (Братства)
9	Уникальные предметы – таких единицы во всем мире

ПОВРЕЖДЕНИЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Повреждения в рукопашном бою зависят от Телосложения персонажа и самого оружия.

ТС	Повр
1	1к2-1
2	1
3	1к2
4	1к3
5	1к4
6	1к6
7	1к8
8	1к10
9	1к12
10	1к6+1к8

ТС	Повр
11	2к8
12	1к8+1к10
13	2к10
14	1к10+1к12
15	1к20+1к4
16	1к20+1к6
17	1к20+1к8
18	1к20+1к10
19	1к20+1к12
20	2к12+1к10

Например, если Телосложение персонажа 5 и оружие дает бонус +3 к силе наносимых повреждений, считается, что Телосложение персонажа как-бы равно 8 (5 + 3), то есть, оружие нанесет 1к10 повреждений.

Также для оружия ближнего боя имеется характеристика максимально наносимых повреждений. То есть, например, если Телосложение персонажа, скажем, 12, то все равно он

не сможет нанести ножом повреждений больше, чем если бы его Телосложение было равно 6, то есть, 1к6.

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО И БЛИЖНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ОДНОРУЧНОЕ)

Этим оружием дерутся противники, находящиеся прямо друг перед другом. Кое что из описанного ниже можно метать (в описании присутствует параметр «дальность»). Поглощения повреждений доспехов против таких типов оружия удваиваются. Также при метании учитывается максимальная дальность броска, которая значению Телосложения. То есть, если Телосложение персонажа 5, предмет можно бросить максимум на 5 категорий дальности.

Боксерские перчатки: «Хлеба и зрелищ», - кричали римляне. Шоу-бизнес вечен. И организованные для зрителей бои не прекратились и после ядерной войны. СИЛА: 1, ВЕС: ½, ПВР: -2, МАКС: -, ОДИН: 3, ЦЕНА: 150, РАЗМ: Н, ДОСТ: 3

Боксерские перчатки, утяжеленные: Некоторые бойцы заметили, что если в перчатки напихать болтов и гаек, то противник отправляется отдыхать гораздо охотнее. Поэтому и появились особые перчатки, которым придают вид обычных, а на самом же деле они с секретом (в виде пары дополнительных килограмм). СИЛА: 1, ВЕС: 2, ПВР: -1, МАКС: -, ОДИН: 3, ЦЕНА: 190, РАЗМ: Н, ДОСТ: 4

Болас: Не совсем оружие – скорее, «устройство». Обычное представляет из себя два или три шара с соединяющими их веревками. Болас раскручивается и метается в противника с целью опутать его веревками и тем самым нейтрализовать. При попадании болас, цель должна сделать спасбросок на Рефлексы против значения атаки и если заваливает, жертва опутана и если бежала или шла, то падает (можно делать прицельную атаку, скажем, по ногам). Попытаться освободиться можно каждый раунд (спасбросок на Рефлексы против сложности 15). Болас можно порвать, сделав бросок на Телосложение против сложности 26, а можно просто разрезать. СИЛА: 2, ВЕС: 2, ПВР: 1, МАКС: -, ДАЛЬН: 3, ОДИН: 6, ЦЕНА: 10, РАЗМ: М, ДОСТ: 1

Вакидзаси: Японский короткий клинок. Вероятно, на территорию бывших Соединенных Штатов завезен во время китайского вторжения. Легкий, удобный и смертоносный. СИЛА: 3, ВЕС: 1, ПВР: +4, МАКС: 10, ОДИН: 3, ЦЕНА: 120, РАЗМ: Н, ДОСТ: 5

Деревянная дубинка: Простое и легко доступное оружие ближнего боя. Выламывается из кустов и заборов. Такое примитивное оружие хорошим быть не может. СИЛА: 3, ВЕС: 2, ПВР: +0, МАКС: 6, ОДИН: 4, ЦЕНА: -, РАЗМ: С, ДОСТ: 0

Камень: Оружие пролетариата. Конечно, не идет ни в какое сравнение с реальным боевым оружием, но иногда лучше это, чем ничего. Тем более, что его можно метать. СИЛА: 2, ВЕС: *, ПВР: +0, ДАЛЬ: 2, ОДИН: 3, РАЗМ: К, ДОСТ: 0

Кастет: Средство для защиты руки нападающего и нанесению цели (как правило, челюсти) дополнительного ущерба. Легко прячется и больно бьет. СИЛА: 1, ВЕС: *, ПВР: -1, МАКС: 6, ОДИН: 3, ЦЕНА: 40, РАЗМ: К, ДОСТ: 2

Кастет с шипами: Модификация обычного кастета, но еще более опасная для жертвы. На внешней стороне кастета несколько шипов, длиной около сантиметра. Устрашающее оружие для кабацкой драки, но не более того. СИЛА: 1, ВЕС: *, ПВР: +0, МАКС: 7, ОДИН: 3, ЦЕНА: 60, ДОСТ: 2

«Кнопарь»: Нож с выдвигающимся лезвием. Обычно меньших габаритов и менее внушительный, чем обычный нож, но его очень легко спрятать. Обычно применяется в быту и редко в качестве оружия. СИЛА: 1, ВЕС: *, ПВР: +0, МАКС: 6, ОДИН: 3, ЦЕНА: 45, РАЗМ: К, ДОСТ: 5

Кулак: Это самое доступное оружие, которым мать-Природа вооружила всех людей и многих нелюдей. Хотя сам по себе кулак не так страшен, профессионалы рукопашного боя превращают его в ужасающее оружие, которого бояться не меньше пули. ПВР: -2, МАКС: -, ОДИН: 3

Мечете: Оружие настоящих мачо. Без него в джунглях нечего делать. Проблема в том, что найти в пустыне джунгли затруднительно, благодаря чему этого тяжелый тесак несколько потерял свою популярность. СИЛА: 4, ВЕС: 2, ПВР: +3, МАКС: 10, ОДИН: 3, ЦЕНА: 75, РАЗМ: Н, ДОСТ: 2

Монтировка: Простейшее механическое устройство для работы с железом, ящиками, челюстями и так далее. СИЛА: 4, ВЕС: 1, ПВР: +1, МАКС: 9, ОДИН: 4, ЦЕНА: 65, РАЗМ: Н, ДОСТ: 2

«Мощный кулак»: Одна из новейших технологий – энергетическое оружие для ближнего боя. Ужасающее и смертоносное. СИЛА: 1, ВЕС: 5, ПВР: +4, МАКС: 15, ОДИН: 4, ОБОЙМА: 25 (малая батарея), ЦЕНА: 1500, РАЗМ: М, ДОСТ: 6

«Мощный мега-кулак»: Ученым удалось значительно усилить первые варианты энергетических перчаток, превратив их в самое устрашающее оружие ближнего боя. Персонаж с навыком «Ремонт» может сам произвести улучшение, потратив на это 8 часов, 2 единицы инструментов и сделав бросок на Ремонт со сложностью 25. СИЛА: 1, ВЕС: 5, ПВР: +6, МАКС: 18, ОДИН: 4, ОБОЙМА: 25 (малая батарея), ЦЕНА: 2300, РАЗМ: М, ДОСТ: 7

Нога: Ногой можно пнуть. Причем, как правило, удар более сильный, чем кулаком. За счет большей массы ноги и большего размаха. Соответственно, больше повреждения и больше Действий требуется на удар. ПВР: -1, МАКС: -, ОДИН: 4

Нож: Обычный, кухонный. Может резать, может колоть. Может метаться. (Мастер может дать штраф -4 к атаке за метание обычных, не метательных ножей). СИЛА: 2, ВЕС: *, ПВР: +0, МАКС: 6, ДАЛЬН: 1, ОДИН: 3, ЦЕНА: 40, РАЗМ: М, ДОСТ: 1

Нож, боевой: Модификация обычного кухонного ножа, предназначенная для того, чтобы резать еще живых противников. Потяжелее, лучше сбалансирован и подогнан под боевые условия. Стандартный боевой нож можно и метать. СИЛА: 2, ВЕС: ½, ПВР: +2, МАКС: 7, ОДИН: 3, ДАЛЬН: 2, ЦЕНА: 90, РАЗМ: М, ДОСТ: 3

Нож, метательный: Вариант ножа, сделанный специально для того, чтобы его бросать. Драться таким в ближнем бою

неудобно (Мастер может назначить штраф -4 за такое использование). **СИЛА:** 2, **ВЕС:** *, **ПВР:** +0, **МАКС:** 6, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 50, **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 1

Перчатка-дробовик: Дробовик – это оружие ближнего боя. Кто-то понял это буквально и смонтировал однозарядный дробовик прямо на перчатке. Причем спусковой механизм приводится в действие при ударе. За ударом следует немедленный выстрел и в противника разряжается стандартный патрон 12го калибра, нанося ему дополнительно 5к6 баллов повреждений. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** 2, **ПВР:** -2 (+5к6 при выстреле), **МАКС:** -, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 1 (патрон 12го калибра), **ЦЕНА:** 600, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5

«Погонщик»: Это устройство в виде жезла, первоначально предназначалось для пастухов. При соприкосновении с жертвой, Погонщик разряжает шокирующий заряд. Повреждений как таковых нет – только шок (соответственно, нет необходимости пробивать доспех). Каждый раз, когда кто-либо успешно атакован этим предметом, жертва должна сделать спасбросок на Выносливость против сложности 16 и если он завален, временно теряет 1 балл Телосложения. Также жертва парализуется на 1 раунд (теряет все ОД). Потерянные с помощью «погонщика» баллы Телосложения восстанавливаются со скоростью 1 балл за 10 минут. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** особо, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 25 (малая батарея), **ЦЕНА:** 900, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 5

«Погонщик, улучшенный»: Дальнейшее развитие идеи вылилось в новую модификацию устройства. Каждый раз, когда кто-либо успешно атакован этим предметом, жертва должна сделать спасбросок на Выносливость против 18 и в случае провала жертва теряет 1 балл Телосложения и 1 балл Ловкости. Также жертва парализуется на 1 раунд (теряет все ОД). Модификацию из обычного «погонщика» может произвести персонаж с навыком «Ремонт», потратив 1 единицу инструментов, 4 часа и преодолев сложность ремонта 22. Потерянные с помощью «погонщика» баллы Телосложения и Ловкости восстанавливаются со скоростью 1 балл каждой характеристики за 10 минут. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** особо, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 25 (малая батарея), **ЦЕНА:** 1200, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 6

Полицейская дубинка: Практически тоже самое, что и обычная деревянная дубина, только не оставляет царапин, заноз и бьет сильнее. Легче и удобнее. Сделана из специального гуманного материала, после удара которым нарушитель порядка теряет желание этот порядок нарушать. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +1, **МАКС:** 7, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 20, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 4

Риппер: Это хитрая комбинация ножа и бензопилы, работающая от энергоэлемента. Больше всего похожа на сильно уменьшенную бензопилу. Опасное оружие. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** +3, **МАКС:** 14, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 25 (малая батарея), **ЦЕНА:** 400, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6

«Розочка»: Это не цветок, а бутылка с разбитым доньшком, которую берут за горлышко и затем пытаются травмировать оппонентов в кабацкой драке. Изготавливается в кустарных условиях за пару секунд из цельной бутылки. Применяется не только в кабаках и как правило, после употребления содержимого бутылки. Оружием называется лишь условно. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** *, **ПВР:** -1, **МАКС:** 5, **ОДИН:** 3, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 0

Сапа: Как правило, представляет из себя мешочек, плотно набитый песком (возможно, монетами). Специализированное оружие для выведения противника из строя – при атаке по голове, противник должен сделать спасбросок на Выносливость против нанесенных повреждений +10, чтобы не потерять сознание на 2к6 раундов. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +0, **МАКС:** 7, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 5, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 1

Скальпель: Хирургический инструмент для разрезания. Легкий, надежный и очень острый. Один недостаток – лезвие очень короткое (всего пара сантиметров). Конечно, не предназначен для боя, но иногда встречаются товарищи, вооруженные скальпелями. **СИЛА:** 1, **ВЕС:** *, **ПВР:** -2, **МАКС:** 4, **ОДИН:** 3, **ЦЕНА:** 60, **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 3

Топорик: Достойный потомок одного из первых оружий человека каменного века и любимое оружие индейцев (томагавк). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПВР:** +1, **МАКС:** 9, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 45, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 1

Штык: Обычным штыком можно драться просто держа его в руке как длинный кинжал. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +2, **МАКС:** 8, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 70, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО И БЛИЖНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ДВУРУЧНОЕ)

Этим оружием дерутся, держа его в двух руках. Требования для силы также даны с учетом того, что оружие будут держать двумя руками. Поглощения повреждений доспехов против таких типов оружия удваиваются.

Бейсбольная бита: Вещь, в оригинале предназначавшаяся для битья по мячу, ныне широко применяется для битья по головам. Хотя это и не очень мощное оружие, его ценят за легкость, быстроту и стиль. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** +3, **МАКС:** 11, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 3

Железная труба: Большой и тяжелый обломок трубы или арматуры. Оружие тяжелое и неудобное, но легко доступное и с серьезными наносимыми повреждениями. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 5, **ПВР:** +2, **МАКС:** 9, **ОДИН:** 7, **ЦЕНА:** -, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 0

Камень, большой: Более мощная версия оружия пролетариата, но пользуются им только крепкие парни. Однако, эффект потрясающий. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 2, **ПВР:** +1, **МАКС:** 11, **ДАЛЬ:** 1, **ОДИН:** 6, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 0

Кол: Это просто палка, грубо заточенная с одной стороны – примитивное копьё, использующееся обычно в ловушках. Может метаться, но с штрафа -2 к атаке и повреждениям. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +1, **МАКС:** 7, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** -, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 0

Копье: Оружие, преимущественно используемое примитивными племенами, но от этого не становится менее опасным. Как бы то ни было, а копьё – наиболее эффективное и многофункциональное оружие, предназначенное и для войны и для охоты – и для ближнего боя и для метания. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** +2, **МАКС:** 10, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 80, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 1

Лопата: Специально для тех, кому оружие даже не дают. Или для тех, у кого под рукой нет ничего получше. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 4, **ПВР:** +0, **МАКС:** 8, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 30, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 1

Микро-молот: Довоенная разработка позволила снизить инерционность и вес обычных кувалд, превратив их в легкое оружие труда. А бойцы также оценили это оружие, ибо во многом он превосходит обычную кувалду. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 4, **ПВР:** +3, **МАКС:** 13, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 5

Молот: Инструмент, который приходится уважать за его впечатляющие боевые качества. Им тяжело размахнуться, но если удар попал – мало точно не покажется. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 6, **ПВР:** +5, **МАКС:** 16, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 80, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 1

Протонный топор: Послевоенная разработка одной крупной группировки. Очень страшное оружие, очень эффективное, но крайне редкое и дорогое. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 8, **ПВР:** +6, **ОДИН:** 18, **ЦЕНА:** 2500, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 8

Супер-кувалда: Дальнейшее развитие энергетического оружия ближнего боя, при этом не требующего батарей. Лучшее оружие ближнего боя. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 6, **ПВР:** +8, **МАКС:** 20, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 3500, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

Шнурок убийцы: Очень тонкий, очень острый и очень опасный шнурок, или струна, используемая убийцами. Используется для быстрого и болезненного удушения жертвы – см. правила по удушению. **СИЛА:** 1, **ВЕС:** *, **ПВР:** Особо, **ОДИН:** раунд, **ЦЕНА:** 40, **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 5

Штык: Собственно, будучи одет на винтовку может использоваться как оружие ближнего боя. Кстати, не каждый штык можно установить на то или иное оружие и не на каждое оружие можно поставить штык. Во всех случаях решение за Мастером. **СИЛА:** (как для оружия), **ВЕС:** +1, **ПВР:** +3, **МАКС:** 9, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 70, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4

ПРИМИТИВНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

На самом деле не все описанное ниже оружие примитивно – например, композитные (составные) луки и арбалеты довольно сложны в изготовлении. Однако, простейшие луки и арбалеты можно сделать в домашних условиях. Обратите внимание, что поглощения повреждений доспехов против таких типов оружия удваиваются.

Максимальная категория дальности стрельбы из луков и пращи – параметр дальность броска умножить на 2, однако после категории дальности, равной максимальной дальности броска дается пенальти -1 к повреждениям за каждую дополнительную категорию дальности. Для арбалетов параметр максимальной дальности не зависит от персонажа и равен 20, причем после десятой дальности, за каждую дополнительную категорию дальности дается пенальти -1 к повреждениям.

Арбалет: созданное в Средневековье оружие живо и поныне, однако, до войны оно применялось почти исключительно на охоте. Мощность арбалета выше, чем у лука, а тяжелый арбалетный болт наносит цели серьезную рану. Зарядка арбалета требует полный раунд. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 100, **ОБОЙМА:** 1 (болт), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 2

Арбалет, многозарядный: Вариант охотничьего арбалета, имеющий своеобразный магазин и систему перезарядки, что позволяет вести стрельбу из него, не отвлекаясь на перезарядку после каждого выстрела. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 5,

ПВР: 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 400, **ОБОЙМА:** 5 (болт), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 4

Арбалет композитный: Система роликов, плюс удлиненная тетива при тех же размерах, обычного арбалета дают значительное увеличение точности и силы удара. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 300, **ОБОЙМА:** 1 (болт), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 3

Лук: Одно из первых орудий человека до сих пор убивает как людей, так и зверей. Лук прост в изготовлении и используется практически всеми примитивными племенами. Параметры повреждений и дальности даны для приличных стрел. Стрелы «домашнего» производства (за час можно изготовить столько стрел, на сколько переброшена сложность Ремонта 20) имеют дальность 5 и повреждения 1к6. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 50, **ОБОЙМА:** 1 (стрела), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 1

Лук, композитный: Спортивные луки используют систему роликов, что увеличивает тетиву, а соответственно, при меньших усилиях тетива натягивается сильнее. Соответственно больше дальность, точность и Телосложение удара. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 200, **ОБОЙМА:** 1 (стрела), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 3

Праща: Еще одно примитивное, но смертоносное оружие. Представляет из себя кожаный кармашек, в который кладется камень и ремешки, за которые этот кармашек раскручивается. Раскрутив прашу, стрелок прицеливается и отпускает один из ремешков – камень летит в цель. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к6, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 20, **ОБОЙМА:** 1 (камень), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 1

ПИСТОЛЕТЫ И РЕВОЛЬВЕРЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНРУЧНОЕ)

Пистолеты и револьверы обычно считаются огнестрельным оружием ближнего боя. Они позволяют стрелять только одиночными выстрелами, хотя опытный стрелок может сделать несколько одиночных выстрелов в раунд. Стрельба обычно ведется с одной руки. Поглощения повреждений доспехов при попадании из пистолетов и револьверов удваиваются.

Берета VP91Z: Простой и удобный полуавтоматический пистолет с очень большой обоймой. Многие организации используют его как штатный, то есть, внутри этих организаций он широко распространен. Хорошее дешевое оружие. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 600, **ОБОЙМА:** 18 (9 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5

Игломет: Особое оружие, лишь условно относится к пистолетам. Стреляет специальными иглами – капсулами, начиненными мощными отравляющими веществами. Практически бесшумен, однако на расстоянии более 15 метров игла не способна проколоть даже человеческую кожу, так как быстро теряет скорость. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 8 (иглы), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 7

Кольт .45 M1911A1: До некоторого времени штатный пистолет армии Соединенных Штатов. Мощный и дешевый. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 0.45, **ОБОЙМА:** 7 (0.45), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Кольт 6520: Гражданский пистолет, очень простой, исключительно надежный и дешевый. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 250, **ОБОЙМА:** 12 (10 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 3

Пистолет 0.223: Назван так только по недоразумению. Фактически является обрезом винтовки. Вопреки расхожему мнению лучше он от этого стать не мог – за счет укорачивания ствола снизилась и точность и скорость пули. Однако то, что он использует винтовочные патроны снимает с него пенальти за стрельбу по бронированным целям, то есть, против него поглощения доспехов не удваиваются. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к6+1, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1500, **ОБОЙМА:** 5 (5,56 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6

Пистолет Гаусса: Созданное по технологии Гаусса оружие обладает огромным количеством достоинств – оно не обладает отдачей, патрон способен пробить даже не очень толстую бетонную стену (поглощение повреждений против оружия на базе технологии Гаусса игнорируется), почти беззвучен. Однако, он очень дорогой и редкий. Мощное электромагнитное поле разгоняет 2мм пулю до немыслимой скорости, после чего пуля вылетает из ствола, оставляя за собой след из ионизированного воздуха. Энергия для выстрела берется из самого патрона, который по сути является энергоэлементом. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к6, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 5000, **ОБОЙМА:** 12 (2 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 7

Пустынный орел .45: Широко разрекламированный в боевиках пистолет израильской разработки, модернизированный под патрон .45 калибра. Очень мощный, тяжелый и смертоносный. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 2к8, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 8 (0.45), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

Револьвер .44 калибра Casull: Один из представителей семейства мощных револьверов. К сожалению, довольно неточен, поэтому не нашел широкого распространения. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 500, **ОБОЙМА:** 6 (.44 магнум), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Револьвер Магнум .44: Самый мощный револьвер в истории. Если хотите почувствовать себя ковбоем – это ваш выбор! **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к6+1к8, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 6 (.44 магнум), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4

Самодельный пистолет: Даже в послевоенное время находятся умельцы, способные превратить разный хлам и запчасти в боевое оружие. Более того, это сможет сделать даже персонаж, потратив 8 часов, 1 единицу инструментов и преодолев сложность Ремонта 25 (провал броска на 5 баллов и более означает, что пистолет взорвется при первом выстреле, нанеся 1к6 повреждений стрелку, провал на 1-4 балла означает, что просто ничего не получилось). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 150, **ОБОЙМА:** 1 (10 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 2

Сиг-Сэер 14мм: Уникальный в своем роде пистолет. Особенно уникален тем, что до момента его появления считалось, что пистолет не может иметь калибр более 12,7 мм. Чрезвычайно тяжелый и мощный. **СИЛА:** 8, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 2к10, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1200, **ОБОЙМА:** 6 (14 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)

Пистолеты – пулеметы (ПП) – оружие, стоящее между обычными пистолетами и штурмовыми винтовками. Они скорострельные, как правило, более легкие, могут бить очередями, но используют пистолетные патроны, поэтому их убойная мощь ниже, чем у штурмовых винтовок (поглощения повреждений против них удваиваются). Укороченный ствол порождает низкую точность. Все описанные ниже ПП могут легко использоваться, когда их держат в одной руке при условии достаточности силы. Их также легко спрятать под курткой или плащом.

H&K MP10: Самый распространенный в довоенное время пистолет-пулемет, потомок уменьшенных версий MP5. Легкий, компактный, под стандартный 10 миллиметровый патрон. Хороший вариант. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 30 (10 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 3

H&K P90c: Сейчас уже никто точно не сможет сказать, как и когда компания Heckler & Koch перекупила и модифицировала FN P90C, но старую модификацию ПП под безгильзовый патрон уже не найти. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 12/5/1, **ЦЕНА:** 2500, **ОБОЙМА:** 24 (10 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 7

МАК-17 (М-17): Улучшенная версия американского МАК-10, однако, не получившая широкой популярности из-за низкой кучности. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/3, **ЦЕНА:** 1200, **ОБОЙМА:** 30 (0.45 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4

Скорпион VZ-61: Вариант чешского пистолета – пулемета, переделанный под стандартный 9 миллиметровый патрон (вместо 7.65). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 3/6/3, **ЦЕНА:** 900, **ОБОЙМА:** 15 (9 мм), **ДОСТ:** 4

Узи Марк-27: - вариант развития мини-узи, известного в мире не меньше, чем автомат Калашникова. Прекрасная машина в руках профессионала. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 4, **ОЧЕР:** 10/5/2, **ЦЕНА:** 1500, **ОБОЙМА:** 40 (9 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Эти ПП уже держат двумя руками. Хотя можно держать и одной, если хватит силушки – смотри соответствующие правила. Как и для одноручных ПП, поглощения повреждений удваиваются.

H&K MP5: Уже ставшая классикой модель, использовалась очень многими спецподразделениями, благодаря очень высокой кучности, легкости и удобству. Прекрасное оружие, проверенное временем. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/1, **ЦЕНА:** 2300, **ОБОЙМА:** 30 (9 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 6

МЗА1: «Смазочный пистолет», назван так по двум причинам, во-первых, он похож на смазочный пистолет (устройство для смазки), а во-вторых, сам по себе требует много масла для поддержания в рабочем состоянии. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 2к6, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/3, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 30 (0.45 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 4

Томсон М1928: Детище американского генерала, ставший любимым оружием гангстеров (и полиции). Символ

тридцатых, непрменный атрибут любого гангстера. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/3, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 50 (0.45 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 4

ДРОБОВИКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Дробовик – мощное оружие. Дробь наносит многочисленные серьезные раны, сильный удар может сбить с ног, да и особо целиться из дробовика не надо – разлет дробы позволяет бить точнее.

Благодаря разлету при стрельбе из дробовика, атакующий не получает пенальти к атаке за расстояние до третьей дальности включительно. То есть, если у дробовика параметр Дальность 5, то стреляя на расстояние до 15 метров, персонаж не получит пенальти за расстояние, а далее начнет получать обычные пенальти (-3 на дальности 15-20 метров, -4 на дальности 21-25 метров и так далее).

Однако, у дробовика есть и серьезные недостатки. Во-первых, дробь есть дробь и с пулей ее на сравнить, поэтому все поглощения повреждений утраиваются!

Другая проблема дробовика – все тот же разброс дробы. Чем дальше цель, тем меньше дробинок попадет в нее. За каждую категорию дальности, кроме первой, от базовых повреждений дробовика отнимается одна кость. Например, если повреждения дробовика 5к6, то на второй категории дальности повреждения станут 4к6, на третьей – 3к6 и на пятой и далее – 1к6.

Многие из дробовиков – двустволки. Двуствольное оружие – это оружие, имеющее 2 ствола и два курка (или один курок, работающий с обоими стволами). Таким оружием можно делать как одиночные выстрелы, так и выстрелить из обоих стволов сразу. Во втором случае за оба выстрела делается одна атака, но повреждения кидаются отдельно для каждого выстрела. Если оружие является двуствольным, в его параметре «**ОЧЕР**» указано «*2».

H&K CAWS: Немецкий вариант автоматического дробовика. Его огромный плюс – режим автоматического огня. Также он просто довольно легкий, что было, вероятно, достигнуто благодаря прогрессивным технологиям сверхлегких материалов. Более он ничем не примечателен. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 5к6, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 6, **ОЧЕР:** 5/7/3, **ЦЕНА:** 4000, **ОБОЙМА:** 10 (12 калибр), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Rancor Jackhammer: Настоящее произведение искусства среди дробовиков. Мощный, удобный, точный, к тому полностью автоматический. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 5к8, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/3, **ЦЕНА:** 5500, **ОБОЙМА:** 10 (12 калибр), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

Берега 470: Охотничья винтовка для охоты на малую дичь, но в упор способна свалить и быка. Двустволка, то есть, можно одним выстрелом разрядить оба ствола. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 5к6, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** *2, **ЦЕНА:** 1200, **ОБОЙМА:** 2 (12 калибр), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4

Боевой дробовик: Наиболее широко распространенная довоенная модель дробовика, широко применявшаяся и в армии и в полиции. Очень надежный и относительно недорогой в сравнении с прочими автоматическими дробовиками. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 5к6, **ДАЛЬН:** 4,

ОДИН: 5, **ОЧЕР:** 3/6/4, **ЦЕНА:** 2500, **ОБОЙМА:** 12 (12 калибр), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5

Винчестер 12 калибра: Обычное оружие самозащиты, широко распространенное в быту на территории бывших Соединенных Штатов. Двустволка. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 5к6, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** *2, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 2 (12 калибр), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 3

Винчестер «породитель вдов»: Обрез обычного винчестера – укорочен ствол, теперь его легче спрятать, можно спокойно стрелять с одной руки (параметры даны именно для использования с одной руки). Разлет дробы выше, но и повреждения вблизи страшнее. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** *2, **ЦЕНА:** 900, **ОБОЙМА:** 2 (12 калибр), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 3

Помповое ружье: Мощное многозарядное орудие убийства. Недостаток – каждый патрон приходится заряжать отдельно, как и в револьверах, но патроны заряжаются не в барабан, а в подствольный магазин. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 5к6, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 5 (12 калибр), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 5

ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Такое оружие может стрелять только одиночными выстрелами, но как правило, полуавтоматическое, то есть, механизм сам выбрасывает стрелянную гильзу и загоняет в патронник новый патрон. Все эти типы оружия требуют двух рук, чтобы стрелять из них без проблем, хотя физически сильные персонажи могут стрелять из них и с одной руки.

DKS-501: Неплохая снайперская винтовка, изначально создавалась под патрон .308, но позже была переделана под более распространенный 5,56. Имеет место для крепления оптического прицела (установка оптики не составит никаких проблем), очень часто оснащена снайперским прицелом, что увеличивает ее цену на 1000 чипов. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 12, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 1500, **ОБОЙМА:** 6 (5,56), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5

PSG-1: Превосходное снайперское оружие, точное, мощное и смертоносное. Большой магазин, полуавтоматический режим стрельбы. Оптика вмонтирована. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к10+1, **ДАЛЬН:** 15, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 3500, **ОБОЙМА:** 20 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Гаусс ружье M72: Шедевр немецких оружейников, созданный по технологии Гаусса. Пуля пробивает любые бронежилеты навывлет (поглощения повреждений против оружия гаусса игнорируется). Большая обойма, прекрасная точность – все это делает винтовку M72 лучшей в своем классе. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 8000, **ОБОЙМА:** 20 (2 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

Карабин M1 Garand: Карабин применялся еще во время гражданской войны в США, а также во времена 1й мировой войны. Однако даже несмотря на свой почтенный возраст карабин не потерял своей популярности и найти его не составляет больших проблем. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 8 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4

Кольт “Rangemaster”: Полуавтоматическая винтовка для охоты на мелкую дичь. Замечено, что и на человека с ней также охотятся. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 10 (.223), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 3

Самодельная винтовка: Как и самодельный пистолет, данная штукавина совсем не является плодом инженерного гения. Ее сможет сделать даже персонаж игрока, потратив 2 единицы инструментов и преодолев сложность Ремонта 25 (провал броска на 5 баллов и более означает, что винтовка взорвется при первом выстреле, нанеся 1к6 повреждений стрелку, провал на 1-4 балла означает, что просто ничего не получилось). Однако, делается она под пистолетный патрон, соответственно, все поглощения повреждений против нее удваиваются. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 250, **ОБОЙМА:** 1 (10 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 2

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Штурмовые винтовки – дальнейшее развитие винтовок, способные вести автоматический огонь, то есть, стрелять очередями.

FN FAL: Шедевр среди штурмовых винтовок. Мощная, точная и очень эффективная. Сделана с умением и любовью. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10+1, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2700, **ОБОЙМА:** 30 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Н&К G11: Прекрасная разработка немецкого концерна – безгильзовый патрон, оригинальный дизайн, легкость, потрясающая точность. Лучшее, что возможно найти среди штурмовых винтовок. Единственный недостаток – не позволяет стрелять полной очередью – только одиночными или короткими очередями по 3 патрона. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 4, **ОЧЕР:** 3/4/1, **ЦЕНА:** 5500, **ОБОЙМА:** 50 (4.7 безгильзовый), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

XL70E3: Экспериментальное оружие, которое так и осталось недоделанным. Характеристики хорошие, но не лучшие для своего класса. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 8/6/2, **ЦЕНА:** 2300, **ОБОЙМА:** 24 (5.56 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

АК-112: Модификация автомата Калашникова, в которой упор сделан на точность стрельбы и облегчение, в результате пострадала убойная сила. Прибыл на территорию Америки с китайскими интервентами. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 12/6/2, **ЦЕНА:** 1900, **ОБОЙМА:** 24 (5.56 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

АК-47: Самая первая модель из линейки автоматов Калашникова. Мощная. Исключительно надежная. Копировалась и модифицировалась почти всеми странами мира. Очень известное оружие. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10+1, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/4, **ЦЕНА:** 1400, **ОБОЙМА:** 30 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4

М14: Первая автоматическая винтовка американского производства – предок известной М16, применявшийся со второй мировой войны. Не самое лучшее оружие, но все же лучше, чем обычная винтовка. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 7, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 6, **ОЧЕР:** 6/7/4, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 20 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4

М16А2: Третья массовая версия самой известной американской штурмовой винтовки. Высокая точность стрельбы – пожалуй, ее главное достоинство. В остальном она не блещет – отсутствие режима полной очереди (очередь только по три патрона), малые повреждения, малый магазин. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 6, **ОЧЕР:** 3/7/3, **ЦЕНА:** 1600, **ОБОЙМА:** 18 (5.56 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5

Ругер AC556F: Оружие спецподразделений, уменьшенная версия штурмовой винтовки, которую ценна только уменьшенным размером. В остальном показатели ниже средних. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 6, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/3, **ЦЕНА:** 1100, **ОБОЙМА:** 30 (5.56 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 6

Штейр AUG: Оружие австрийских оружейников, получившее хорошие отзывы в армии, полиции и среди криминала. Легкое и надежное, сконструировано по системе бул-ап (магазин ближе к прикладу). **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 40 (5.56 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 6

ПУЛЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Пулеметы – оружие поддержки, предназначенное для подавления противника стеной огня. Все пулеметы имеют высокий темп стрельбы и высокую точность. Стоит отметить, что пулеметы не могут стрелять одиночными – только очередью.

Также стоит сделать небольшое примечание по пулеметам системы гатлинга (то есть, шестиствольным пулеметам). В не боевом положении, стволы пулемета не крутятся, а чтобы привести пулемет в рабочее состояние (раскрутить стволы) требуется потратить 4 ОД.

Армейский пулемет M259 SAW: Бельгийский пулемет, широко применявшийся до и во время войны. Надежный и мощный. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 13, **ПВР:** 1к10+1, **ДАЛЬН:** 5, **ОЧЕР:** 20/7/2, **ЦЕНА:** 4000, **ОБОЙМА:** 50 (5.56 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5

Бозар (Bozar): Просто шедевр среди стрелкового оружия. Мощный, точный, все выпущенные пули «ложатся» одна к одной. Настоящий «снайперский пулемет». **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 10, **ПВР:** 2к8, **ДАЛЬН:** 12, **ОЧЕР:** 15/6/1, **ЦЕНА:** 5400, **ОБОЙМА:** 45 (7.65 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 9

Легкое Орудие Поддержки (Light Support Weapon): Все тот же пулемет, но легче своих собратьев, компактной (технология бул-ап, то есть, магазин ближе к прикладу) и сразу оборудован сошками. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 10, **ПВР:** 2к8-1, **ДАЛЬН:** 8, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 4700, **ОБОЙМА:** 30 (.308 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

Миниган CZ-53: Типичный представитель семейства «гатлингов» - многоствольных пулеметов. Привод раскручивает барабан из шести стволов, что позволяет делать до 6000 выстрелов в минуту без риска перегрева ствола. Одна беда – нет ленты такой длины. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 12, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 8, **ОЧЕР:** 20/6/2, **ЦЕНА:** 3600, **ОБОЙМА:** 120 (5.56 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

Миниган Защитник (Vindicator): Гатлинг, разработанный под безгильзовый патрон стал тяжелее, чуть менее точен, но улучшил свои пробивные качества, что очень важно для борьбы с противником в тяжелой броне. **СИЛА:** 9, **ВЕС:** 12, **ПВР:** 1к12+1, **ДАЛЬН:** 6,

ОЧЕР: 25/6/1, **ЦЕНА:** 6500, **ОБОЙМА:** 100 (4.7 б/г), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 7

Миниган МЕС гаусс: Объединение двух технологий – гатлинга и гаусса создало эту адскую машину. Очередь из МЕС способна превратить в дуршлаг даже танк (поглощения повреждений от орудия на основе гаусса игнорируется). **СИЛА:** 12, **ВЕС:** 20, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 6, **ОЧЕР:** 20/9/1, **ЦЕНА:** 15000, **ОБОЙМА:** 120 (2 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 9

Миниган Мститель (Avenger): Просто огромная скорострельность, за секунду превращающая в решето любую цель, кроме тяжелобронированной. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 12, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 8, **ОЧЕР:** 40/6/1, **ЦЕНА:** 5600, **ОБОЙМА:** 120 (5.45 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

Пулемет Бренна: Английский пулемет, применявшийся еще во второй мировой войне. Легкий, мощный, но очень неточный. Сразу оборудован сошками. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 11, **ПВР:** 1к12+1, **ДАЛЬН:** 4, **ОЧЕР:** 15/6/3, **ЦЕНА:** 2500, **ОБОЙМА:** 45 (.308), **РАЗМ:** Б, **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 4

ОГНЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Огнемёт – очень страшное оружие в руках профессионала. При атаке огнеметом, цель должна сделать спасбросок на Ловкость со сложностью, равной атаке огнеметчика. Если результат цели выше результата огнеметчика – цели удалось избежать пламени и она не получает повреждений. Иначе цель оказывается подожжена.

Персонаж, находящийся в огне (или покрыт кислотой или подобным веществом), получает 1д6 повреждений огнем в следующий раунд (помимо нанесенных повреждений). Поглощения повреждений учитывается, как обычно. Если используются таблицы критических ран, прибавьте то, что выпало на 1к6 к уже нанесенным повреждениям огнем и получите новое состояние жертвы.

Например, если жертве были нанесены раны огнеметом на 9 хитов (повреждения тела и конечностей, 1/3 хода, пенальти -4), то горя в следующем раунде, она получает повреждения еще в 3 хита, итого она получила 12 баллов повреждений от этой атаки, то есть, теперь жертва получает тяжелые ожоги всего тела – нет хода и атак, без помощи смерть через 1к4 часа. Если жертва продолжает гореть и получит еще 4 балла повреждений и более, суммарно будет нанесено более 15 баллов, что означает поврежденные внутренние органы, 0 хитов и кровотечение.

Пламя можно попытаться сбить (Спасбросок на Ловкость, сложность 20, если был подожжен огнеметом, иначе Сложность 15) и каждая попытка требует 5 ОД. Обычно персонаж горит 1к4 раунда, но будучи подожжен огнеметом или коктейлем Молотова – 2к4 раунда.

Огнемёт подключается к баллонам с горючей смесью (см. амуницию), сами баллоны обычно вешаются за спину. Заметьте, что максимальная дальность действия огнемета – 10 метров. Вес огнеметов дан с учетом веса боеприпаса.

Обычно, огнемёт находится в небоевом состоянии – чтобы привести его в действие требуется поджечь фитиль, что требует 4 ОД. Перезарядка огнеметов (смена баллонов) требует 8 ОД.

Огнемёт М9Е1-7: Стандартный армейский огнемёт для борьбы с живой силой и легкой техникой противника. Для

двух рук. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 10, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 5 (горючее), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

Пистолет-огнемёт Flambe 450: Легкая версия огнемета для стрельбы с одной руки. Также уменьшен размер баллонов, сильно уменьшен вес. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 4, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 2500, **ОБОЙМА:** 3 (горючее), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6

ГРАНАТОМЕТЫ И РАКЕТНИЦЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Ракетницы и гранатометы используются для мощного удара по вражеской пехоте и технике. Поражение происходит либо благодаря прямому попаданию, либо осколками и взрывной волной. Обычно из гранатометов и ракетниц стреляют с двух рук. Каждый метр от точки взрыва повреждения уменьшаются на одну кость.

LAW 80: Расшифровывается, как Light antivehicle weapon, или легкое орудие для уничтожения техники. Всего один выстрел, не может быть перезаряжено, но обладает потрясающей разрушительной силой. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 6, **ПВР:** 8к10, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 1800, **ОБОЙМА:** 1 (ракета LAW 80), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 4

М-203: Подствольный гранатомёт. По умолчанию он совместим только с М16А2, но Мастер может позволить установить или переделать его под другие штурмовые винтовки. Сложность ремонта 25. Если результат 20 или менее – крепление гранатомета испорчено (для восстановления единица инструментов, Ремонт, Сложность 30). Зарядка гранаты требует 4 ОД при условии, что граната под рукой. Параметр **Веса** прибавляется к весу оружия, на которое установлен М-203. **СИЛА:** -, **ВЕС:** +1, **ПВР:** в зависимости от гранаты, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 1 (граната 40 мм), **РАЗМ:** - (М), **ДОСТ:** 5

Винтовочный гранатомёт М79: Гранатомёт, сделанный в виде винтовки. Больше всего похож на охотничью винтовку с калибром ствола 40 мм. Зарядка одной гранаты требует 4 ОД. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 3, **ПВР:** в зависимости от гранаты, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 3000, **ОБОЙМА:** 1 (граната 40 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Ракетница RL-72: Стандартная ракетница, предназначенная для многократного использования. Прекрасная система наведения обеспечивает беспрецедентную точность стрельбы (по сравнению с прочими ракетницами). Зарядка одной ракеты требует 6 ОД. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 5, **ПВР:** в зависимости от ракеты, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2400, **ОБОЙМА:** 1 (ракета), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

40ММ ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ

Эта амуниция разделяется по типу наносимых повреждений.

Бронебойные ракеты: Специально разработанный тип ракеты позволяет им лучше пробивать броню. В результате при попадании такой ракетой, поглощения повреждений снижаются вдвое.

Дымовые: Этот тип используется для маскировки и укрытия. После взрыва начинает распространяться облако белого дыма, сквозь который ничего не видно. Размер облака увеличивается на 2 метра каждый раунд до максимума в 10 метров, начиная с 11го раунда облако постепенно рассеивается (соккрытие 50%, в следующем

раунде – 25%, затем 10% и затем все нормально видно). Сильный ветер может смещать дымовое облако, ураганный вытер – быстро его рассеять.

Зажигательные: Взрыв выбрасывает горючую смесь, поджигающую все в зоне поражения (радиус 3 метра). Эта смесь горит сама по себе 2к4 раунда, также все в зоне поражения должны сделать спасбросок на Ловкость против сложности 18 и если завалят, оказываются подожжены (как в результате атаки огнемёта).

Импульсные: Импульсный взрыв создает мощный кратковременный электромагнитный импульс (ЭМИ). Это оружие практически безвредно для человека, но крайне опасно для любой техники, так как импульс расплавляет электронику и микросхемы. Хотя поговаривают о существовании средств электронной защиты, но они мало распространены. Импульсное оружие оказывает ограниченное влияние на работу имплантантов – они теряют работоспособность на столько раундов, каковы нанесенные повреждения, делить на 10. А вот робототехника крайне уязвима для такого оружия и повреждения снимают «хиты» роботов. Защита от ЭМИ равна поглощениям повреждений от энергетического оружия.

Плазменные: Плазменные гранаты и ракеты – усиленный вариант стандартной взрывчатки. Взрыв более мощный, хотя радиус поражения практически не меняется.

Стандартная: Иначе говоря, наступательная. Большая часть повреждений наносится взрывной волной, что позволяет наносить серьезные повреждения в небольшом радиусе.

Шоковые: Разрываются с очень громким звуком и очень яркой вспышкой. Все в зоне действия (10 метров) получают спасбросок на Ловкость (сложность 20) и если проваливает, оглушаются. Оглушенный получает пенальти ко всем действиям в течении 2к4 раундов, размер пенальти равен количеству раундов, которое осталось до прихода в себя. Кроме того, первый раунд жертва теряет возможность видеть. Так персонаж, заваливший спасбросок и оглушенный на 5 раундов получает пенальти ко всем своим действиям -5 в первый раунд, -4 во второй, -3 в третий и так далее, пока не придет в себя полностью.

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
Ракета обычная	2	9к6	300	С	6
Ракета зажигательная	2	4к8	500	С	6
Ракета бронебойная	2	9к6	600	С	6
Ракета плазменная	2	9к10	800	С	6
Импульсная ракета	2	6к20	800	С	6
40мм осколочная	½	6к6	150	М	5
40мм дымовая	½	1	200	М	6
40мм зажигательная	½	3к8	250	М	6
40мм шоковая	½	1	300	М	6
40мм плазменная	½	6к10	600	М	6
40мм импульсная	½	4к20	600	М	6

ГРАНАТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Гранаты – нестандартный вид оружия, воздействующий на область. Гранаты имеют множество эффектов, от прямого вреда противнику до дымовых завес. Дальность метания гранаты определяется параметром «максимальная дальность броска», который равен Телосложению метателя.

Также отличительной особенностью взрывающихся гранат является то, что их поражающий фактор снижается с удалением от точки взрыва, то есть, чем дальше от точки взрыва, тем меньшие повреждения наносятся. Обычно, за каждый метр от точки взрыва до цели повреждения снижаются на одну кость. Например, если граната наносит повреждения в 6к6 баллов, то упав в 4 метрах от цели она нанесет на 4 кости повреждений меньше, то есть, 2к6 повреждений.

Брюшко огнежука: Один из подвидов жуков – мутантов аборигены сушат и обрабатывают особым составом, после чего брюшки этих жуков могут использоваться, как естественные примитивные гранаты, взрываясь при ударе. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 3к6 (взрыв), **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 40, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 1

Дымовые: После взрыва начинает распространяться облако белого дыма, сквозь который ничего не видно. Размер облака увеличивается на 2 метра каждый раунд до максимума в 10 метров, начиная с 11го раунда облако постепенно рассеивается (соккрытие 50%, в следующем раунде – 25%, затем 10% и затем все нормально видно). **СИЛА:** 4, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 1, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 150, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6

Зажигательная граната: Взрыв выбрасывает горючую смесь, поджигающую все в зоне поражения. Эта смесь горит сама по себе 2к4 раунда, также все в зоне поражения (радиус 3 метра) получают повреждения огнем и дополнительно должны сделать спасбросок на Ловкость против сложности 18 и если завалят, оказываются подожжены (как в результате успешной атаки из огнемёта). **СИЛА:** 4, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 3к8 (огонь), **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6

Импульсная граната: Импульсный взрыв создает мощный кратковременный электромагнитный импульс (ЭМИ), расплавляющий электронику и микросхемы. Взрыв оказывает ограниченное влияние на работу имплантантов – они теряют работоспособность на столько раундов, каковы нанесенные повреждения, делить на 10. Блокировка повреждений от ЭМИ равна поглощениям повреждений от энергетического оружия. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 4к20 (ЭМИ), **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 500, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 7

Коктейль Молотова: Примитивная, но опасная зажигательная граната в виде бутылки (с горючей жидкостью внутри) и фитилем, который поджигается перед броском (не забудьте найти спички или зажигалку). По качеству горения аналогично зажигательной гранате, только эффективность и радиус поражения ниже. Также пострадавшие от взрыва должны сделать спасбросок на Ловкость против сложности 15 и если завалят, оказываются подожжены (как в результате успешной атаки из огнемёта). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПОВР:** 2к6 (огонь), **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 7, **ЦЕНА:** 50, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 2

Плазменная граната: Это усиленный вариант стандартной взрывчатки. Взрыв более мощный, хотя радиус поражения практически не меняется. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 6к10 (взрыв), **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 500, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 7

Пыльный мешок: оружие некоторых примитивных племен. При попадании, мешок лопается и в радиусе 1 метра поднимается пыль, которая ослепит жертву, если та

не сделает удачный спасбросок на Ловкость против сложности 15. Ослепление длится, пока персонаж не потратит раунд на то, чтобы протереть глаза – бросок на Восприятие со сложностью 15 с бонусом +1 к броску за каждый раунд, прошедший с момента ослепления. Пока персонаж ослеплен, его Восприятие снижается вдвое. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 0, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 15, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 1

Стандартная граната: Названием сказано все. Простое, удобное и смертоносное оружие. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 6к6 (взрыв), **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 100, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5

Шоковая граната: Разрываются с очень громким звуком и очень яркой вспышкой. Противники в зоне действия (10 метров) получают спасбросок на Ловкость (сложность 20) и если проваливает, оглушаются. Оглушенный получает штрафы ко всем действиям в течении 2к4 раундов, размер штрафа равен количеству раундов, которое осталось до прихода в себя. Кроме того, первый раунд он теряет возможность видеть. Так персонаж, заваливший спасбросок и оглушенный на 5 раундов получает штрафы -5 в первый раунд, -4 во второй, -3 в третий и так далее, пока не придет в себя полностью. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** ½, **ПОВР:** 1, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 250, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6

ВЗРЫВЧАТКА

Взрывчатка сама по себе не является оружием, но может служить им. В пост-ядерном мире широко применяются три типа взрывчатых веществ – пороховой заряд, TNT или в простонародье «динамит» и пластиковая взрывчатка C4. В отличие от гранат, повреждения от взрывчатки уменьшается на 1 кость за каждые 5 метров от эпицентра взрыва. Если есть желание бросать взрывчатку, то во всех случаях параметр дальности равен двум метрам.

Характеристики даны с учетом указанного веса. Однако, если увеличить количество взрывчатки, взрыв будет мощнее. За каждое удвоение веса заряда, к повреждениям прибавляется еще одна кость. Например, если 100 грамм C4 наносят 3к20 повреждений, то 200 грамм нанесут 4к20 повреждений, 400 грамм – 5к20, 800 грамм – 6к20 и так далее. Однако, метать такие связки менее удобно – параметр дальности снижается до 1 метра.

C4: Известная пластиковая взрывчатка. Легкая, мощная. Детонирует от взрыва или электрического разряда, а поджигать ее бессмысленно. **ВЕС:** * (100 грамм), **ПВР:** 3к20, **ЦЕНА:** 180, **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 6

TNT (Динамит): Изобретение Нобеля, основателя фонда неизвестной премии. Обычно используется для горных разработок и поставляется в виде цилиндров весом по 100 грамм с горючим шнуром. **ВЕС:** * (100 грамм), **ПВР:** 3к12, **ЦЕНА:** 80, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Пороховой заряд: Это просто запечатанная емкость с порохом (возможно с горючим). Заметьте, что если просто поджечь порох, высыпаемый на землю, он сгорит, а не взорвется – то есть, он должен быть именно запечатан. **ВЕС:** 1, **ПВР:** 3к8, **ЦЕНА:** 50, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 2

МИНОМЕТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Минометы – отдельный тип оружия, который по навыкам ближе всего к метательному оружию. Это мощное орудие

поддержки, главным образом за счет того, что при его использовании не нужен визуальный контакт с противником. Однако, есть некоторые сложности при использовании этого оружия:

Во-первых, для использования миномет надо установить. Для установки легких минометов (51 и 60 мм) требуется порядка минуты (10 раундов).

Также требуется рассчитать траекторию полета мины, для чего надо знать дальность до цели, разность высот и направление. Расчет и нацеливание требует еще около минуты (10 раундов). Стреляя без предварительного расчета, стрелок получает штрафы -10 к броску атаки.

Еще одна проблема миномета – это баллистическая траектория полета мины. Это отражается в том, что после выстрела, мина летит целый раунд и взрывается только во время следующего действия минометчика! Другая проблема – миномет не может стрелять на дальность менее упятеренной. Например, если 51мм миномет имеет коэффициент дальности 20 метров, то минимальная дистанция, на которую он может стрелять равна 100 метров! Но с другой стороны, баллистическая траектория имеет и свои плюсы – можно стрелять через высокие стены, холмы и сопки. При этом противнику зачастую трудно определить, от куда ведется обстрел, что весьма и весьма немаловажно.

Атака из миномета делается, как стандартная атака, но по одной мине в раунд с максимальным бонусом к атаке от навыка «метание». Промах на каждую единицу означает, что мина отклонилась от цели и упадет в нескольких метрах от цели. Сколько – умножьте недоброс на категорию дальности, по которой ведется огонь. Направление определяется с помощью броска 1к8 – 1=север, 2=северо-восток, 3=восток, 4=юго-восток, 5=юг, 6=юго-запад, 7=запад, 8=северо-запад. (Если используете гексодоску, то вместо 1к8 для определения направления промаха можно использовать 1к6).

Например, цель находится в 150 метрах (для 51мм миномета это седьмая категория дальности, что дает штрафы -7 к атаке). Требуется попасть по КЗ 20 (базовое число попадания – так как стрельба ведется по локации, а не непосредственно по противнику). Миномет установлен и вектор атаки рассчитан (то есть, минометчик не получает штрафы -10). Итого шанс попадания – навык Метание – 7 (за расстояние) + 1к20 против 10. Допустим, навык Метания минометчика 15, итого получаем 15 -7 + 1к20 против 20. Допустим, выпало 10 (результат 18), то есть до точного попадания не хватило 2 баллов. Умножаем 2 на категорию дальности (8) и получаем, что мина отклонилась от цели на 16 метров. Направление определяется броском кости.

Миномет 51мм PS-22: Это старая модель миномета, использовавшаяся во Вьетнаме и Колумбийских «нарковойнах». Проблемой является нестандартный боеприпас – мины 51мм, найти которые не так просто. **ВЕС:** 18, **ПОВР:** разное (взрыв), **ДАЛЬН:** (20), **ОДИН:** 8, **ОБОЙМА:** 1 (мина 51мм), **ЦЕНА:** 2800, **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

Миномет 60мм: Стандартный армейский миномет, применявшийся начиная с войны в Персидском заливе. Широко применяется для бомбардировки пехоты и легкой бронетехники противника, деморализуя врагов. **ВЕС:** 25,

ПОВР: разное (взрыв), **ДАЛЬН:** (30), **ОДИН:** 8, **ОБОЙМА:** 1 (мина 60мм), **ЦЕНА:** 3400, **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6

Название мины	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
51 мм стандарт	2	8к6	300	Н	6
60 мм стандарт	2	10к6	350	Н	6
51 мм сильно взрывчатые	2	10к6	500	Н	7
60 мм сильно взрывчатые	2	12к6	600	Н	6
51 мм плазменная	2	8к10	700	Н	7
60 мм плазменная	2	10к10	800	Н	6

МИНЫ

Мины – средство пассивной борьбы с противником. Существует огромное количество принципов срабатывания мин и еще больше типов самих мин, но в мире Фаллаута мин осталось не так много.

Клеймор: Это мина направленного действия. Когда она взрывается, накрывается коническая площадь то есть, область в 45 градусов (60 градусов, если используется гексодоска) и длиной 5 метров. Обычно, она активируется растяжкой на уровне нескольких сантиметров от земли, либо лучом. **ВЕС:** 1, **ПВР:** 5к10, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

Противопехотная мина Т13: Стандартная мина, предназначенная исключительно для того, чтобы оторвать ногу ступившему на нее. Каждый раз, когда персонаж вступает на позицию, в которой заложена мина, у него есть 1 шанс из 6 наступить на мину просто пройдя по этой позиции. Количество мин в квадратном метре может быть и больше (до пяти штук) и пропорционально увеличиваются шансы подрыва, однако, один взрыв детонирует все мины в данном квадрате. **ВЕС:** ½, **ПВР:** 3к10, **ЦЕНА:** 100, **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 4

Противотанковая мина Т45-SE: Очень мощная мина, предназначенная для вывода из строя техники противника. Активируется давлением на крышку мины весом от 200 килограмм и более. **ВЕС:** 2, **ПВР:** 5к20, **ЦЕНА:** 450, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6

Пылевая мина: еще одно оружие примитивных племен – по эффекту аналогично пылевому мешку, но срабатывает при наступлении на нее. Мешок лопаются и поднимается пыль, которая ослепит жертву, если та не сделает удачный сбросок на Ловкость против 15. Ослепление длится, пока персонаж не потратит раунд на то, чтобы протереть глаза – бросок на Восприятие со сложностью 15 с бонусом +1 к броску за каждый раунд, прошедший с момента ослепления. Пока персонаж ослеплен, его Восприятие снижается вдвое. **ВЕС:** ½, **ПВР:** 0, **ЦЕНА:** 25, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 1

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ПИСТОЛЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНРУЧНОЕ)

Все энергетические пистолеты – легкое оружие самообороны. За исключением отдельных экземпляров, такие пистолеты не способны нанести существенный вред цели, однако их ценят за то, что большинство стандартных типов брони защищают от энергетического оружия намного хуже, чем от стрелкового.

Бластер пришельцев: Нет никаких точных сведений о том, от куда появилось это оружие. Однако, от кочевников дошли слухи, что его находят в больших летающих дисках, упавших с неба, а кроме того, в этих дисках находят

мертвых созданий, явно не являющихся людьми. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПОВР:** 1к10+1к20, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 10000, **ОБОЙМА:** 10 (малая батарея), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 9

Импульсный пистолет УК32: Импульсное оружие – самая последняя разработка в области энергетического оружия – выстрел представляет из себя мощный звуковой и световой импульс, наносящий цели повреждения на молекулярном уровне. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПОВР:** 2к12, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 12500, **ОБОЙМА:** 10 (малая батарея), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 8

Лазерный пистолет Wattz 1000: Первая и единственная версия «гражданского» энергетического оружия. Слабый, маломощный, однако, энергетический. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПОВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1200, **ОБОЙМА:** 10 (малая батарея), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5

Лазерный пистолет Wattz 1600: Улучшенная версия легкого лазерного пистолета. Можно самостоятельно провести доработку из Wattz 1000, потратив 1 единицу инструментов, пару часов и сделав бросок на «Ремонт» против сложности 20. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 2, **ПОВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1600, **ОБОЙМА:** 12 (малая батарея), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5

Плазменный пистолет Глок 86: Плазменное оружие стреляет пучками раскаленной плазмы, наносящей значительные повреждения цели. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПОВР:** 2к8, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 2600, **ОБОЙМА:** 12 (малая батарея), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6

Солнечный разрушитель: Уникальное в своем роде оружие неизвестного изготовителя, использующее для стрельбы аккумулированную энергию солнца. Полная зарядка на солнце длится 6 часов (по часу на заряд) – соответственно, боеприпасов нет – есть лишь емкость аккумулятора. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПОВР:** 1к20, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 8000, **ОБОЙМА:** 6 (аккумулятор), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 9

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Импульсная винтовка УК42b: Мощнейшая из существующих винтовок. Выстрел наносит критический урон на молекулярном уровне. Смертоносное и очень опасное оружие. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 5, **ПОВР:** 2к20, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 17500, **ОБОЙМА:** 15 (ядерная батарея), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 8

Лазерная винтовка Н&К 31415: По сути, карабин 31415 нечто среднее между винтовкой и пистолетом. Это тяжелое, не очень удобное, но и не самое плохое оружие. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 6, **ПОВР:** 1к20, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 3500, **ОБОЙМА:** 20 (ядерная батарея), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 5

Лазерная винтовка Wattz 2500: Первая из широко внедренных в жизнь энергетических винтовок. Легкая, надежная, но не успела широко распространиться, так как была вытеснена более новой моделью. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 4, **ПОВР:** 2к8, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 4500, **ОБОЙМА:** 15 (ядерная батарея), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Лазерная винтовка Wattz 3120b: Модификация Wattz 2500, ставшая «энергетической снайперской винтовкой». Точная и достаточно убойная. Модификация из Wattz 2500 требует четыре часа работы, 2 единицы инструментов и бросок на Ремонт против Сложности 28. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3,

ПОВР: 2к10, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 5500, **ОБОЙМА:** 20 (ядерная батарея), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6

Плазменная винтовка Р94 «винчестер»: Самая мощная серийная энергетическая винтовка. Широко применялась вооруженными силами. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 7, **ПОВР:** 1к20+1к6, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 7000, **ОБОЙМА:** 10 (ядерная батарея), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

Турбо плазменная винтовка (Р94+): Стандартная плазменная винтовка была доработана, увеличена точность, мощность заряда. Можно улучшить винтовку самостоятельно, для этого требуется четыре часа работы, 3 единицы инструментов и бросок на Ремонт против Сложности 30. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 7, **ПОВР:** 1к20+1к10, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 8000, **ОБОЙМА:** 10 (ядерная батарея), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, БОЛЬШИЕ ПУШКИ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Лазер Гатлинга Н&К L30: Лишь разработчикам концерна Хеклер и Кох удалось создать энергетическое оружие, не перегревающееся при интенсивной стрельбе. В итоге получилось громоздкое, но очень эффективное оружие. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 16, **ПОВР:** 1к20, **ДАЛЬН:** 8, **ОЧЕР:** 10/6/1, **ЦЕНА:** 10000, **ОБОЙМА:** 30 (ядерная батарея), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 7

Протонный излучатель: Еще одна разработка сверхмощного энергетического оружия. Представляет из себя сам излучатель (выглядит примерно как мушкетон) и здоровенный ранец за спиной, в котором находится ядерный ускоритель. По сути это – энергетический дробовик, мощность поражения которого уменьшается с расстоянием (-1 кость за каждую категорию дальности, не эффективен далее 6 метров). **СИЛА:** 18, **ВЕС:** 22, **ПОВР:** 6к10, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 14000, **ОБОЙМА:** 20 (ядерная батарея), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 9

ОРУЖИЯ БРОНЕТЕХНИКИ И ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Это оружие в норме устанавливается на специально предназначенные для него опоры или лафеты, либо сразу смонтировано в бронетехнике. Во всех случаях, исключительно трудно найти это оружие в рабочем виде отдельно от лафета или бронетехники. Так как многие типы оружия используют специфические боеприпасы и нет смысла описывать их отдельно, их характеристики даны прямо в описании орудия (в скобках). Все эти орудия, кроме пулеметов, снижают повреждения на 1 кость за каждые 2 метра от точки попадания.

Дальности указаны при условии, что используются системы нацеливания и орудия укреплены на стационаре. Если любое из условий не выполняется, дальность падает вдвое. Если не выполняются оба условия – дальности падают в пять раз.

105мм пушка (М68): Орудие, разработанное для уничтожения тяжело бронированных целей. Имеет две модификации – танковое орудие (для танка М60А2) и артиллерийское орудие. Только один выстрел в раунд, перезарядка требует два раунда. Наведение на цель требует 1к6 раундов. **СИЛА:** -, **ВЕС:** 1000, **ПОВР:** 5к20, **ДАЛЬН:** (80), **ОДИН:** раунд, **ЦЕНА:** 10000 (750), **ОБОЙМА:** 1 (105мм снаряд), **РАЗМ:** Г

120мм пушка: Самое мощное из мобильных орудий, используемых на суше. Как и 105 миллиметровое орудие имеет модификацию для танков (главное орудие танка Абрамс) и лафетное орудие. Танковая версия имеет систему автоматической подачи снарядов, что позволяет вести огонь по нескольким выстрелам в раунд. Наведение на цель требует 1к6 раундов, но если используется автоподача снарядов и предыдущий выстрел был в ту-же цель, время на наведение не требуется. **СИЛА:** -, **ВЕС:** 1400, **ПОВР:** 6к20, **ДАЛЬН:** (80), **ОДИН:** 8 (для лафетного орудия – два раунда), **ЦЕНА:** 12000 (900), **ОБОЙМА:** 1 (120мм снаряд), **РАЗМ:** Г

152мм ракетная система: Мощнейшее из существующих на сегодня мобильных систем уничтожения. Способна одним ударом разнести в клочья даже самую тяжело бронированную цель. Имеет 4 ракетных системы, из которых можно стрелять только по одной ракете в раунд. Перезарядка требует до десяти минут за одну ракету. Наведение на цель требует 2к6 раундов. **СИЛА:** -, **ВЕС:** 1400, **ПОВР:** 8к20, **ДАЛЬН:** (120), **ОДИН:** раунд, **ЦЕНА:** 14000 (3800), **ОБОЙМА:** 4 (ракеты 152мм), **РАЗМ:** Г

20мм пушка: Автоматическое орудие, разработанное для уничтожения легкобронированной техники врага. Достаточно скорострельное. **СИЛА:** -, **ВЕС:** 400, **ПОВР:** 4к8, **ДАЛЬН:** (40), **ОДИН:** 8, **ЦЕНА:** 5000 (400), **ОБОЙМА:** 12 (20мм снаряды), **РАЗМ:** Г

25мм пушка: Самое легкое из существующих мобильных орудий. Имеется и стационарная версия для бронетехники. **СИЛА:** -, **ВЕС:** 500, **ПОВР:** 4к10, **ДАЛЬН:** (40), **ОДИН:** раунд, **ЦЕНА:** 6500 (450), **ОБОЙМА:** 1 (25мм снаряды), **РАЗМ:** Г

Гранатомет AGS17: Гранатомет, разработанный для установки на бронетехнику, хотя технически из него можно стрелять «с рук». Стреляет стандартными 40мм гранатами, повреждения и эффекты зависят от типа используемых гранат. **СИЛА:** 10, **ВЕС:** 18, **ПОВР:** разн, **ДАЛЬН:** (15), **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 11000 (разн), **ОБОЙМА:** 5 (40мм гранаты), **РАЗМ:** О

Пулемет М2НВ: Мощнейший из всех существующих пулеметов, использующий специальный, разработанный специально под него патрон «.5 браунинг». Самое мощное огнестрельное оружие. **СИЛА:** 13, **ВЕС:** 25, **ПОВР:** 1к20, **ДАЛЬН:** (30), **ОЧЕР:** 25/7/1, **ЦЕНА:** 7500 (10), **ОБОЙМА:** 100 (патрон .5 браунинг), **РАЗМ:** О

Пулемет МГ3: Легкий пулемет, обычно применяемый на бронетехнике, но довольно часто его используют супермутанты, так как их Телосложение позволяет им это. **СИЛА:** 8, **ВЕС:** 12, **ПОВР:** 1к12+1, **ДАЛЬН:** (30), **ОЧЕР:** 10/6/1, **ЦЕНА:** 4000 (6), **ОБОЙМА:** 50 (7,62), **РАЗМ:** О

АМУНИЦИЯ

Боеприпас	Вес/цена упаковки	Кол-во в упаковке	Цена за 1	Доступность
Стрелы	1/20	20	1	1
Арбалетный болт	1/2/5	5	1	1
.44 магнум	1/200	20	10	4
Патрон .45	1/240	20	12	4
Патрон 2 мм	1/2/500	20	25	7
Патрон 4.7 б/г	1/200	20	10	7
Патрон 5.45 мм	1/400	50	8	4
Патрон 5.56 мм	1/350	50	7	4

Патрон 7.62 мм	2/300	50	6	4
Патрон 9 мм	1/2/100	20	5	3
Патрон 10 мм	1/2/100	20	5	2
Патрон 14 мм	1/300	20	15	6
12 калибр	1/2/80	10	8	2
иглы,ампула яд F	1/2/100	50	20	6
иглы,ампула яд G	1/2/4000	50	80	6
Малая батарея	1/500	25	20	5
Ядерная батарея	4/200	50	25	5
Горюч. 3кб повр.	8/400	10	40	6
Горюч. 4кб повр.	8/700	10	70	6

ТИПЫ БОЕПРИПАСОВ

Как и оружие, пули изменялись со временем – из обычных свинцовых шариков превращаясь в патроны различного назначения – например, бронебойные и разрывные. Модифицированными бывают только пистолетные и винтовочные патроны. То есть, патроны калибров 5.45, 5.56, 7.62, 9 мм, 10 мм, .44 магнум, .45 и 14 миллиметров.

Бронебойные патроны: Особая прочная оболочка пули предназначена для того, чтобы легко пробить защитный слой и достичь цели. Снижают поглощение доспехов вдвое, для пистолетов и пистолетов – пулеметов просто не удваивают поглощения. Стоят вдвое больше. Уровень доступности на 1 выше.

Например, если поглощение повреждений равно 4 и по нему стрелять бронебойными патронами, Поглощение доспеха будет считаться равным 2 и винтовка с повреждениями 1к8 будет наносить до 6 хитов повреждений (так как 2 будут поглощаться).

Разрывные патроны: Это специальные патроны особой конструкции, рассчитанные на то, чтобы пробить броню и нанести тяжелые повреждения цели. Повреждения, прошедшие через доспех удваиваются. Стоят втрое больше и более редки, чем обычные патроны такого калибра – уровень доступности на 2 выше.

Разрывные дум-дум: Это патроны со смещенным центром тяжести – пробив броню пуля начинает «бродить» по телу, нанося страшные раны. В то же время, такой пуле сложнее пробить броню. Для таких пуль удваиваются поглощения доспехов (в случае калибров .44 магнум, 9мм, 10мм, 14мм и 0.45 поглощения доспехов утраиваются), но прошедшие броню повреждения удваиваются. Стоят в 1,5 раз дороже, встречаются с той же частотой, что и обычные.

*Например, в примере выше разрывные пули дум-дум не смогут пробить бронежилет – будет считаться, что его Поглощение повреждений как бы 8, а пуля может нанести максимум 8 единиц повреждений. Однако если бы на персонаже не было доспеха, разрывная пуля нанесла бы ему 1к8 повреждений * 2*

ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Всю историю человечества, люди старались разработать более смертоносное оружие и в то же время защиту от оружия своих врагов. История провела людей от простых деревянных накладок и кожаных доспехов до готических лат и далее – до бронежилетов и сверхсовременных энергетических доспехов.

Параметры доспехов следующие:

ВЕС: вес брони или шлема в килограммах

ПОГЛ: Поглощения соответственно нормальных/ энергетических/ взрывных повреждений.

РАД: Поглощения радиации (в уровнях радиации).

ХИТЫ: Количество хитов у доспеха (максимальное)

СКОР: Модификация Очков Действия за счет доспеха (тяжелые доспехи мешают быстро двигаться)

ЦЕНА: Сколько в среднем стоит такое снаряжение

ДОСТ: Как легко найти данный тип снаряжения.

Размер, который броня будет занимать в сумке или рюкзаке (конечно, в упакованном виде) грубо высчитывается по хитам самого доспеха.

Хитов	Значение
2-4	Средний (большинство легких доспехов)
6	Большой (стальные доспехи, защитные костюмы)
8	Огромный (полный боевой костюм)
10-12	Гигантский (моторизованная броня)

ШЛЕМЫ И КАСКИ

Шлемы и каски предназначены только для защиты головы и защищают только голову. Они способны поглощать лишь нормальные и энергетические повреждения – если наносятся повреждения взрывом, используются параметры доспеха, защищающего корпус. Соответственно, параметр «Поглощения» имеет только два числа – для нормальных и энергетических повреждений соответственно. Заметьте, что если какая-то броня закрывает все тело, значит в комплект входит и шлем.

Боевой шлем: Стандартное армейское средство защиты головы. Изготавливается из кевлара на металлическом основании, лицо защищено прочным пластиковым щитком. **ВЕС:** 2, **ПОГЛ:** 5/7, **ХИТЫ:** 6, **ЦЕНА:** 500, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6

Кожаный шлем: Это примитивный шлем, изготавливаемый из толстых шкур. Он мало на что годен, но все-же лучше, чем ничего. **ВЕС:** 1, **ПОГЛ:** 1/2, **ХИТЫ:** 2, **ЦЕНА:** 80, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 2

Мотошлем: Немногочисленные мотошлемы до сих пор применяются, но уже не мотоциклистами, а солдатами, которым не хватило денег или удачи, чтобы достать нормальный боевой шлем или полный боевой костюм. **ВЕС:** 1, **ПОГЛ:** 3/4, **ХИТЫ:** 4, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4

СТАНДАРТНАЯ БРОНЯ

Антирадиационный костюм: Это даже нельзя назвать броней. Костюм служит для защиты не от выстрелов, а от радиации. Закрывает все тело целиком. **ВЕС:** 6, **ПОГЛ:** 1/1/4, **РАД:** -5, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 3500, **ДОСТ:** 6

Боевая кожанка: Это обычная кожанка, значительно усиленная заклепками и накладками, что позволяет увеличить ее прочность – не каждый пистолет сможет ее пробить. Закрывает торс, живот и руки. **ВЕС:** 4, **ПОГЛ:** 4/1/3, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 800, **ДОСТ:** 3

Боевой костюм: Стандартное защитное обмундирование армейских подразделений. Защищает все тело. **ВЕС:** 8,

ПОГЛ: 6/7/10, **РАД:** -1, **ХИТЫ:** 8, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 6500, **ДОСТ:** 5

Боевой костюм МК-II: Улучшенная версия армейского обмундирования. Защищает все тело. **ВЕС:** 8, **ПОГЛ:** 7/8/12, **РАД:** -1, **ХИТЫ:** 8, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 8000, **ДОСТ:** 6

Боевой костюм Братства Стали: Братство сохранило часть довоенных технологий и продолжает изготавливать боевые костюмы, причем в модифицированном – улучшенном варианте. Недостатки – отсутствие защиты от радиации и чуть больший вес. Броня закрывает все тело. **ВЕС:** 10, **ПОГЛ:** 7/9/12, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 8, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 6200, **ДОСТ:** 8

Броня рейдеров: Бандитские группировки применяют примерно однотипные доспехи на основе кожи. Сильно этот доспех не поможет, но лучше он, чем ничего. Доспех закрывает торс, живот и руки. **ВЕС:** 4, **ПОГЛ:** 3/1/2, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 500, **ДОСТ:** 3

Броня супер-мутантов: С появлением Мастера и его армии супер-мутантов, возникла необходимость создать особые, большие доспехи, так как человеческие доспехи мутантам не подходили. И большая часть армии супер-мутантов была одета именно в этот вариант доспеха, закрывающий все тело. **ВЕС:** 16, **ПОГЛ:** 5/4/7, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 3000, **ДОСТ:** 5

Броня супер-мутантов, улучшенная: Второй вариант брони для супер-мутантов. Более тяжелый и более мощный. Как и обычный вариант брони, закрывает все тело мутанта. **ВЕС:** 20, **ПОГЛ:** 6/5/8, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 4200, **ДОСТ:** 6

Защитный костюм Братства: Комбинируя технологии боевой брони и антирадиационного костюма, ученые Братства Стали разработали специальную броню для исследования боевыми группами сильно зараженных радиацией объектов. Конечно, броня закрывает все тело, чтобы снизить воздействие радиации на носящего костюм. **ВЕС:** 12, **ПОГЛ:** 3/6/10, **РАД:** -4, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** -4, **ЦЕНА:** 7200, **ДОСТ:** 8

Защитный костюм Братства, улучшенный: Более поздняя и более защищенная версия защитной брони, защищающая все тело. **ВЕС:** 14, **ПОГЛ:** 4/7/12, **РАД:** -5, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** -4, **ЦЕНА:** 9000, **ДОСТ:** 9

Кевларовый бронежилет: Простейшая броня, предназначенная для защиты тела полицейских, охранников и бандитов от пуль. Защищает только торс и живот. **ВЕС:** 5, **ПОГЛ:** 5/2/7, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1300, **ДОСТ:** 4

Кожаная броня: Это просто кожаная куртка с дополнительно нашитыми слоями кожи. Защищает торс, живот и руки. **ВЕС:** 3, **ПОГЛ:** 2/1/2, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 400, **ДОСТ:** 3

Кожаная броня, МК-II: То же, что и предыдущий вариант, но больше кожи, или же кожа более качественная. Защищает торс, живот и руки. **ВЕС:** 4, **ПОГЛ:** 4/3/3, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1000, **ДОСТ:** 3

Кожаный доспех Братства Стали: Самая легкая броня, создаваемая Братством. Достаточно, чтобы воевать с неорганизованными дикарями, но не более. Закрывает

торс, живот и руки. **ВЕС:** 4, **ПОГЛ:** 3/2/3, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 600, **ДОСТ:** 8

Кожаный доспех Братства МК-II: Серьезная модификация кожаной брони, созданная по передовым технологиям Братства. Закрывает торс, живот и руки. **ВЕС:** 4, **ПОГЛ:** 4/2/4, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 4, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1100, **ДОСТ:** 8

Кожаная куртка: Это не броня. Это обычная кожаная куртка. Однако, она способна защитить от минимальных повреждений. Защищает торс, живот и руки. **ВЕС:** 2, **ПОГЛ:** 1/1/2, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 2, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 250, **ДОСТ:** 2

Псевдо-хитиновая броня: Этот тип экспериментальной брони создан при использовании биоинженерии. Одев эту броню, персонаж получает прекрасную защиту, почти как черепаха. **ВЕС:** 8, **ПОГЛ:** 10/6/18, **РАД:** -1, **ХИТЫ:** 10, **СКОР:** -4, **ЦЕНА:** 10000, **ДОСТ:** 8

Стальная броня: Больше всего, стальная броня походит на средневековую кирасу. Сделано из низкосортного металла. Такая броня защищает только торс и живот. **ВЕС:** 14, **ПОГЛ:** 5/5/6, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1200, **ДОСТ:** 3

Стальная броня, МК-II: Улучшенная версия отличается лишь качеством материала и незначительными дополнениями. Защищает только торс и живот. **ВЕС:** 14, **ПОГЛ:** 6/5/8, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1900, **ДОСТ:** 5

Стальная броня Братства Стали: Броня Братства более легкая и в то же время, рассчитана на защиту рук. То есть, она защищает торс, живот и руки. **ВЕС:** 10, **ПОГЛ:** 5/4/7, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 1500, **ДОСТ:** 8

Стальная броня Братства МК-II: Последующая модификация брони Братства. Немногим превосходит оригинал. **ВЕС:** 10, **ПОГЛ:** 5/5/8, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 6, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 2100, **ДОСТ:** 8

Тесла-броня: Этот тип брони был специально создан для защиты от энергетического оружия за счет применения особых, революционных технологий. Броня защищает все тело. **ВЕС:** 14, **ПОГЛ:** 4/12/6, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 8, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 4500, **ДОСТ:** 7

Тесла-броня Братства Стали: Ученые Братства сумели воссоздать технологию изготовления Тесла-брони и даже незначительно ее улучшили. Броня защищает все тело. **ВЕС:** 14, **ПОГЛ:** 4/14/7, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 8, **СКОР:** -2, **ЦЕНА:** 5200, **ДОСТ:** 8

Шкурный доспех: Самый примитивный из доспехов, применяемый только примитивными племенами. Защищает только торс и живот. **ВЕС:** 6, **ПОГЛ:** 1/1/1, **РАД:** 0, **ХИТЫ:** 2, **СКОР:** 0, **ЦЕНА:** 100, **ДОСТ:** 1

МОТОРИЗИРОВАННАЯ БРОНЯ

Моторизированная броня – это «Латы 22 века», мощный доспех, который помимо прочего, увеличивает силу того, кто одел ее, что отражается в виде бонуса к Телосложению. Однако, этот бонус не влияет на хиты, ранг лечения и последствия критических ран – только на силу удара, дальность броска, требования к Силе для использования тяжелого оружия и допустимый переносимый вес. Также моторизированная броня увеличивает размер персонажа до большого. То есть, он

получает КЗ на 2 меньше базового и стоимость атак в ближнем бою увеличивается на 1.

Все типы моторизированной брони закрывают все тело и дают пенальти -2 к Очкам Действия. Также заметьте, что хотя в таблице и дан вес брони, он учитывается только в случае, если персонаж просто переносит броню, а не одет в нее.

Моторизированная Броня: Базовая версия брони, поступившая на вооружение армии и спецподразделений полиции. Увеличивает параметр Телосложения персонажа на 2 балла. **ВЕС:** 38, **ПОГЛ:** 8/12/20, **РАД:** -2, **ХИТЫ:** 10, **ЦЕНА:** 12500, **ДОСТ:** 6

Моторизированная Броня, усиленная: Базовая версия брони получила дополнения, был усилен «скелет» моторизированной брони и сама броня. Эта броня дает бонус +3 к Телосложению. Персонаж сможет сам улучшить стандартную моторизированную броню, если потратит 5 единиц инструментов, два дня и сделает бросок на Ремонт против сложности 30. **ВЕС:** 40, **ПОГЛ:** 9/13/22, **РАД:** -2, **ХИТЫ:** 10, **ЦЕНА:** 15000, **ДОСТ:** 7

Моторизированная Броня Братства Стали: В руки ученых Братства попали разработки по технологии создания нового типа моторизированной брони и объединив эти знания с тем, что они имели, ученые создали эту мотоброню. Броня дает +3 к Телосложению персонажа. **ВЕС:** 32, **ПОГЛ:** 9/14/24, **РАД:** -2, **ХИТЫ:** 10, **ЦЕНА:** 17000, **ДОСТ:** 8

Моторизированная Броня Братства, улучшенная: Опыт показал, что первый вариант мотоброни Братства мог бы быть значительно улучшен и доработан. Новая модификация давала +3 к Телосложению персонажа. **ВЕС:** 40, **ПОГЛ:** 10/15/26, **РАД:** -3, **ХИТЫ:** 12, **ЦЕНА:** 22000, **ДОСТ:** 9

Моторизированная Броня второго поколения (броня Анклава): Это предвоенная модификация моторизированной брони. Было выпущено около пары тысяч таких бронескафандров и почти все были переданы в президентской гвардии. Этот тип брони дает +3 к Телосложению персонажа. **ВЕС:** 34, **ПОГЛ:** 10/16/26, **РАД:** -3, **ХИТЫ:** 12, **ЦЕНА:** 28000, **ДОСТ:** 8

Моторизированная Броня второго поколения МК-II: Опытные образцы самого современно типа брони, изготовленного в виде прототипов в количестве нескольких десятков. Дает +4 к Телосложению персонажа. **ВЕС:** 40, **ПОГЛ:** 11/16/30, **РАД:** -4, **ХИТЫ:** 12, **ЦЕНА:** 35000, **ДОСТ:** 9

ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Редкая ролевая игра обходится без веревки, лопаты и аптечки? Это обычные предметы, необходимые в повседневной жизни. Ниже описываются предметы, которые можно найти в пост-ядерном мире. Для всех предметов указывается **вес**, ориентировочная **цена** и **доступность**.

Г.Е.С.К: Комплет экологического воссоздания, предназначен для превращения фрагмента ядерной пустыни в цветущий сад. По одному такому комплекту было в каждом Убежище, но сейчас они почти все либо использованы, либо очень серьезно повреждены. **Вес:** 5, **Цена:** 75000, **Разм:** С, **Дост:** 9

Аптечка: Стандартная аптечка, необходимая для оказания первой помощи. Бинты, мази, таблетки и так далее. Лекарств хватит на 10 использований. **Вес:** 2, **Цена:** 100, **Разм:** Н, **Дост:** 3

Бинокль, полевой: Обычная оптика, дает увеличение до восьмикратного. **Вес:** ½, **Цена:** 180, **Разм:** М, **Дост:** 3

Бинокль, инфракрасный: Электроника позволяет рассматривать предметы в инфракрасном спектре. Рассмотреть детали в этом спектре практически невозможно, зато можно четко видеть источники тепла. Может крепиться на голове. 40-кратное увеличение. На 12 часов работы требуется одна малая батарея (это если вы не желаете его отключать, иначе хватит намного дольше). **Вес:** 1, **Цена:** 800, **Разм:** М, **Дост:** 6

Бинокль, светоусиливающий: Электронный светоусиливающий бинокль позволяет лучше видеть при плохом освещении (все в бледных или бледно-зеленых цветах). Однако, в полной темноте бинокль работать просто не будет, а при ярком свете работает как обычный электронный. Может крепиться на голове. 40 кратное увеличение. На 12 часов непрерывной работы требуется одна малая батарея. **Вес:** 1, **Цена:** 1100, **Разм:** М, **Дост:** 6

Бинокль, электронный: Электронный бинокль помимо оптики использует электронное увеличение изображения и хотя оно не очень качественное, фактически, оно позволяет получать 40-кратное увеличение. Восьмикратное за счет оптики, плюс пятикратное электронное. **Вес:** 1, **Цена:** 500, **Разм:** М, **Дост:** 5

Веревка: Какая ролевая игра обойдется без веревки? 20 метров, способны выдержать до одной тонны веса. **Вес:** 2, **Цена:** 25, **Разм:** С, **Дост:** 2

Видеокамера: Хотите запечатлеть что-то на память или у вас просто нет с собой светоусиливающего бинокля? Можно обойтись современной видеокамерой! Она позволяет снимать до двух часов видео, а также может работать как электронный и светоусиливающий бинокль. Одного малого элемента хватит на 6 часов непрерывной работы, а электронный чип вмещает до двух часов изображения. **Вес:** 1, **Цена:** 1800, **Разм:** Н, **Дост:** 6

Деревянный пистолет: Имитация боевого оружия. Конечно, стрелять не может, но им можно припугнуть (издалека). Можно сделать самостоятельно, глядя на оригинал – это потребует чурки, инструментов и пару часов. **Вес:** ½, **Цена:** 25, **Дост:** 1

Докторская сумка: Комплект, необходимый доктору для работы – скальпель, зажимы, иглы, химикаты и так далее. Сумки хватит на 10 использований. **Вес:** 3, **Цена:** 300, **Разм:** Н, **Дост:** 3

Зажигалка: Бензиновая, до сих пор рабочая, служит для розжига костра. А как вы собирались разжигать костер или поджигать коктейль Молотова? **Вес:** ½, **Цена:** 10, **Разм:** К, **Дост:** 2

Крюк-кошка: Используется вместе с веревкой при желании забраться на возвышенность или наоборот спуститься с высоты. **Вес:** 1, **Цена:** 50, **Разм:** Н, **Дост:** 2

Лопата: Самая обычная совковая лопата. Позволяет выкопать кубометр земли за 4 часа. **Вес:** 4, **Цена:** 30, **Разм:** Б, **Дост:** 1

Миноискатель: Прибор для обнаружения мин. Сканирование квадратного метра требует 3 раунда и это всегда позволяет обнаружить стандартные мины. Нестандартную мину, например, пылевую, миноискатель обнаружить не сможет. На 12 часов работы требуется одна малая батарея. Вес: 4, Цена: 250, Разм: Б, Дост: 5

Набор грима: Позволяет «подкраситься» под окружающую природу. При использовании дает +2 к навыку «Скрытность». На 20 использований. Вес: ½, Цена: 120, Разм: К, Дост: 5

Набор инструментов: Плоскогубцы, отвертки, дрели и так далее. Одного ящика хватит на 10 использований. Почти каждое использование навыка «ремонт» (кроме расклинивания оружия или установки простого устройства) требует минимум одно использование. Этот набор инструментов мало для работ со сложностью Ремонта выше 20 – к броску дается пенальти -4. Вес: 6, Цена: 200, Разм: С, Дост: 3

Набор химических реактивов и оборудования: Набор для изготовления химических препаратов. На 10 применений для препаратов, сложность изготовления которых не выше 25. Вес: 2, Цена: 500, Разм: С, Дост: 5

Наручники: Прекрасный способ нейтрализовать пленника. Сложность сломать – бросок на Телосложение, сложность 30, чтобы открыть отмычкой – Взлом, сложность 25 (35, если пытаются открыть на себе). Вес: *, Цена: 160, Разм: М, Дост: 5

Отмычки: Используются взломщиками для открывания замков. Без отмычек, с использованием подручных материалов, взломщик получает пенальти -4. Вес: ½, Цена: 40, Разм: К, Дост: 2

Отмычки, расширенный набор: Больше и лучше. Позволяет открывать двери с большей вероятностью успеха. Фактически, дается бонус +2. Вес: ½, Цена: 170, Разм: М, Дост: 5

Очки: Позволяют решить проблемы слабого зрения. Но только если вы сумеете найти и подобрать нужные диоптрии. Вес: *, Цена: 200, Разм: К, Дост: 5

Палатка: Двухместная, в которой в тесноте, да не в обиде свободно располагаются четверо людей. Вылезти из палатки – 8 ОД. Вес: 3, Цена: 260, Разм: С, Дост: 4

Персональная рация: Маломощный индивидуальный передатчик. Дальность действия в чистом поле, при прямой видимости – до пяти километров, на стены общей толщиной более 10 метров способны полностью заблокировать сигнал. Радиация также создает мощные помехи – 100 рад в час создают непрерывный треск, сквозь который невозможно что либо расслышать вообще. На 4 часа работы требуется 1 малая батарея. Вес: 1, Цена: 200, Разм: М, Дост: 4

Пип-бой (Pip-boy): Карманный компьютер, способный выполнять функции навигации, записной книжки и считывающего устройства (он позволяет читать содержимое голодисков – предвоенных носителей информации, заменивших компакт-диски). Вес: 2, Цена 3000, Разм: М, Дост: 7

Полевая радиостанция: Мощная радиостанция для связи на дистанциях до 250 км. Может работать транслятором для портативных радиостанций и испытывает те же

трудности благодаря препятствиям и радиации. Требуется 1 малая батарея на час работы. Вес: 10, Цена: 900, Разм: Б, Дост: 6

Противогаз: Служит для защиты от дыма и вредных газов. Дает 100% защиту от них на срок до 8 часов. Вес: 1, Цена: 150, Разм: М, Дост: 4

Расширенный набор инструментов: Весь набор инструментов для любого ремонта. На 10 использований, для ремонта любой сложности. Дополнительно бонус +2 к броску. Вес: 10, Цена: 800, Разм: С, Дост: 5

Расширенный набор реактивов и оборудования: Используется для изготовления препаратов. На 10 применений. Вес: 3, Цена: 1000, Разм: С, Дост: 6

Световая шашка: Простейшая пиротехника – дернув за нитку вы поджигаете факел, который будет гореть в течении получаса. Можно бросить (коэффициент дальности – 2). Радиус освещения – 5 метров. Вес: ½, Цена: 10, Разм: М, Дост: 2

Свеча: Самая обычная парафиновая свеча. В течении часа освещает 2 метра вокруг. Вес: *, Цена: 2, Разм: К, Дост: 1

Сканер движения: Электронное устройство, указывает на движущиеся объекты в радиусе 20 метров. 1 малая батарея на использование. Блокируется свинцом толщиной 5 см, сталью, толщиной 15 см или каменной стеной, шириной в метр и более. Вес: 4, Цена: 700, Разм: М, Дост: 7

Слуховой аппарат: Простенькое электронное устройство дает бонус +1 к броскам на слух для людей с нормальным слухом, либо решает проблему людей со слабым слухом. Вес: *, Цена: 220, Разм: К, Дост: 6

Спальник: Надоело спать на грязной, холодной земле? Купите спальник. Он позволяет почти комфортно спать в пустыне без риска простудиться. Чтобы вылезти из спальника в боевой ситуации, потребуется 10 ОД. Вес: 1, Цена: 180, Разм: С, Дост: 5

Счетчик Гейгера: Устройство для определения уровня радиации. Радиация указывается в рэдах. Работает на малых элементах, одного элемента хватает на 24 часа непрерывного использования. Вес: 2, Цена: 300, Разм: М, Дост: 4

Фонарик: Фонарик освещает лучом 10 метров впереди, одного малого элемента хватает на 24 часа непрерывной работы. Вес: ½, Цена: 15, Разм: М, Дост: 3

Электронная отмычка: Позволяет «ломать» электронные замки и системы. Без них «ломать» электронику можно только кувалдой. Вес: 1, Цена: 350, Разм: М, Дост: 6

Электронная отмычка МК-II: Улучшенная версия электронной отмычки. Дает +2 к шансу взлома электронных замков. Вес: 2, Цена: 600, Разм: М, Дост: 7

ОДЕЖДА

Комплект обычной одежды: Самая простая, просто «варварская» одежда – шкуры, меха. Вес 1, Цена: 30, Разм: М, Дост: 1

Костюм Волта: Стильный и весьма приличный костюм из синей облегающей ткани. Сносу нет. Вес 1, Цена: 240, Разм: Н, Дост: 7

Официальный костюм: Хотите выглядеть по настоящему богатым? Получите: фрак, «тройка» или подобный

выпендрей. Вот только испортиться он может очень быстро, поэтому людей в чистых и целых костюмах считают богатыми. Вес: 1, Цена: 450, Разм: Н, Дост: 4

Плащ: Когда-то хороший кожаный плащ, модный и функциональный и поныне – под ним можно много чего спрятать, да и к тому-же он может считаться легким доспехом (поглощения 1/1/1, 2 хита, закрывает все, кроме головы). С другими доспехами не кумулятивен. Вес: 1, Цена: 200, Размер: С, Дост: 5

Резиновые сапоги: Поглощения повреждений от химикатов, разлитых под ногами – 100%, но все хиты снимаются с сапог. Сами сапоги имеют 50 хитов и когда их хиты опускаются до нуля, их разъедает насквозь. Вес: 2, Цена: 50, Разм: Н, Дост: 3

Стандартная одежда: Самая обычная одежда – джинсы, рубашка, куртка, ботинки. Вес: 1, Цена: 80, Разм: Н, Дост: 2

ЕМКОСТИ И СУМКИ

Как бы то ни было, а персонажам надо где-то или в чем-то носить свое имущество. В карманы все не влезет, так что придется поискать что-то более подходящее.

Бутылка: Имеет вместимость от 0.33 до двух литров. Собственно, в них можно таскать жидкости и сыпучие смеси, если удастся их прикрыть. Вес: *, Цена: 1, Дост: 0

Канистра: Пятилитровая емкость из легких металлических сплавов или пластика. Легко закрывается собственной крышкой. Вес: *, Цена: 30, Дост: 4

Кейс: В этом стильном, запирающемся на кодовый замок чемоданчике вы можете разместить до 10 килограмм предметов небольшого размера (категории размера «К», «М», «Н»). Вес: ½, Цена: 50, Дост: 5

Кошелек: В нем можно спокойно хранить мелкие предметы – бумажки, чипы, документы (предметы крошечного размера – категория «К»). Вес: *, Цена: 5, Дост: 3

Малая сумка: Обычный спутник большинства людей. В ней спокойно помещается до 10 кг. снаряжения, размером не более пистолетов – пулеметов (категории размера «К», «М», «Н»). Сумка может носиться за спиной и не мешать. Вес: *, Цена: 10, Дост: 1

Малый рюкзак: Обязательный предмет снаряжения путешественников. Вмещает до 25 кг снаряжения, носится за спиной. Войдет обычный дробовик, но можно запихнуть и винтовку, хотя она будет торчать из клапана рюкзака (категории размера «К», «М», «Н», «С»). Вес: *, Цена: 40, Дост: 3

Мешок: Тканевый мешок, в который можно попытаться загрузить хоть 80 кг, лишь бы не порвался (порвется однозначно – каждый раз, после изменения веса в большую сторону хотя-бы на 5 кг, делается бросок 1к20 против веса в мешке, делить на 5 – провал броска означает, что мешок порвался). Вмещает предметы любого размера, кроме гигантского, но вот носить его очень неудобно. Вес: *, Цена: 10, Дост: 1

Патронташ или колчан: Уж не собирались ли вы хранить стрелы в карманах, а патроны на дне рюкзака? Патронташ – эта перевязь с ячейками для патронов или обойм, а колчан – емкость для стрел и болтов. Чтобы достать из них патрон или стрелу, потребуется всего 1 Очков Действия, а

чтобы достать из кармана или сумки – минимум 2 ОД. Вес: *, Цена: 15, Дост: 3

Походный рюкзак: Наш выбор! До 60 кг барахла размером хоть с пулемет, носится за спиной (Вмещает предметы любой категории, кроме гигантской (кроме категории «Г»). Вес: ½, Цена: 100, Дост: 5

Поясная сумка: Сумка одевается на ремень и в ней можно носить до четырех килограмм всякой мелочи (категории размера «К» и «М»). Вес: *, Цена: 20, Дост: 3

Разгрузка: Специальный жилет, на который можно навешать до 10 кг всякого небольшого барахла (пистолет, гранаты, патроны, обоймы – все имеющее категории размера «К» и «М») и они всегда будут под рукой (1 ОД, чтобы взять в руку нужную вещь). Вес: *, Цена: 120, Дост: 5

Спортивная сумка: Вмещает до 25 кг снаряжения – винтовка не влезет, а что поменьше – запросто (категории размера «К», «М», «Н», «О»). Носится в одной руке, либо через плечо, но мешается – -4 ко всем броскам, когда сумка на плече. Вес: *, Цена: 25, Дост: 3

Чемодан: Вмещает 50 кг. барахла, в том числе может вместить винтовки, но носится только в руке (категории размера «К», «М», «Н», «С» и «Б»). Но многие ли могут тащить все 50 кг в одной руке? Ответ – лишь те, у кого Телосложение не менее 10. Вес: 1, Цена: 20, Дост: 4

НАУЧНО-ПОЗНОВАТЕЛЬНЫЕ БРОШЮРЫ И КНИГИ

Журналы и книги позволяют расширить свои знания или навыки. Подробности по их применению описаны в главе «Обучение».

В описании присутствуют следующие сокращения: **Вес** – масса книги или журнала, **Цена** – средняя стоимость, **Уровень** – «уровень навыка» литературы, **Разм** – размер книжки, **Дост** – на сколько легко найти данную литературу.

Брошюра «Ловушки и секреты»: Брошюра рассказывает о том, как находить, обезвреживать и замечать ловушки. Влияет на соответствующий навык. **ВЕС:** *, **ЦЕНА:** 200, **УРОВЕНЬ:** 10, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Журнал «Пушки и пули»: Популярный журнал про оружие – содержит занятные статьи по баллистике, характеристикам пуль и оружия. Каждый журнал влияет на один случайно выбранный навык стрельбы («Легкое оружие», «Среднее оружие», «Тяжелое оружие»). **ВЕС:** *, **ЦЕНА:** 150, **УРОВЕНЬ:** 10, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Книга «Дао Пилотирования»: Все, что надо знать о вождении машин с точки зрения восточной философии. Очень познавательно. **ВЕС:** ½, **ЦЕНА:** 200, **УРОВЕНЬ:** 15, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

Научная Энциклопедия: Рассказывает о том, что, как, где и почему. Осилить этот талмуд трудно, но бывает очень полезно, так как он повышает навык «Наука». **ВЕС:** 2, **ЦЕНА:** 200, **УРОВЕНЬ:** 15, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

Памятка Медика: А если говорить точнее – пособие по оказанию первой помощи. Только практические приемы и действия. **ВЕС:** *, **ЦЕНА:** 100, **УРОВЕНЬ:** 5, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Пособие по скаутингу: Специально для детей до 12 лет. Однако и взрослый сможет извлечь из этой брошюры полезную информацию. **ВЕС:** *, **ЦЕНА:** 100, **УРОВЕНЬ:** 5, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4

Электроника Дина: Книга, содержащая от Альфа и Омега электроники – от базовых законов для простейших электронных схем. Влияет на навык «Ремонт». **ВЕС:** 1, **ЦЕНА:** 150, **УРОВЕНЬ:** 10, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5

ХИМИЯ

Химические препараты и стимуляторы широко применяются в пост-ядерном мире. Они позволяют стать быстрее, сильнее, умнее, либо просто доставляют удовольствие или лечат раны. К этой категории также отнесены и напитки, в том числе алкогольные.

Для каждого препарата указывается его средняя стоимость, доступность, а также шанс привыкания к данному препарату (в процентах). Кроме того, любой из этих препаратов можно изготовить, если знать рецептуру, иметь определенные навыки и нужные ингредиенты. Для упрощения, для изготовления указывается сложность (то есть, какую сложность требуется преодолеть броском на «науку» или, реже, «доктор»), а также количество ингредиентов, которые берутся из наборов химических реактивов. Если указано дробное число, значит за единицу реактива производится столько единиц продукта, каков знаменатель. «0» означает, что требуется не химия, а натуральные компоненты.

Обычно наркотик на некоторое время увеличивает какую-то характеристику персонажа, однако, по прошествии этого времени, обычно, характеристики падают и восстанавливаются только отдыхом – за день отдыха восстанавливается 1 балл с каждой характеристики, либо 2 балла, если отдых проходит под присмотром доктора.

Большинство наркотиков и химических препаратов имеют шанс привыкания. Как только персонаж употребил наркотик, он делает бросок привыкания к наркотику (процентный бросок). Если бросок провален, персонаж зарабатывает химическую зависимость от наркотика. Химическая зависимость не несет в себе очень неприятных эффектов (в большинстве случаев), пока персонаж достает новые дозы наркотиков. Проблема в том, что многие наркотики ОЧЕНЬ дороги, а распространители наркотиков предлагают малые дозы по низкой цене, а затем взвинчивают цену.

Когда персонаж не в состоянии доставать новые дозы, у него начинаются ломки. Чаще всего, через 24 часа персонаж теряет 1 балл и 1 балл Ловкости. Также он теряет способность к лечению (Ранг лечения становится равным 0). Еще через 24 часа он теряет еще по 2 балла Восприятия и Ловкости, 1 балл Телосложения. Еще 24 часа спустя человек падает без сознания. Каждый час необходимо делать спасбросок на Телосложение (Сложность равна 5 + 1 за каждые 5% шанса привыкания). Если персонаж делает четыре успешных броска подряд, он очнется и переборет ломку. Если персонаж проваливает 4 броска подряд, он умирает. Ломка может обернуться агонией персонажа или партии, особенно в середине приключения.

Буз: Это самый что ни есть обычный самогон. На два часа дает +1 к Телосложению, но -1 от Ловкости, Восприятия и Сообразительности. Каждая дополнительная доза дает

только пенальти, не давая бонус к Телосложению. Также через 2 часа требуется бросок на Телосложение против сложности 16 и если он завален, персонаж страдает от похмелья – временно -1 от Телосложения. **Цена:** 10, **Разм:** М, **Дост:** 2, **Прив:** 5%, **Сложн:** 10, **Ингредиенты** (0)

Буфгут: Таблетки, разработанные для усиления солдат в бою. Дают +2 к Телосложению на 1к10 часов (временно увеличиваются хиты), после этого времени временно -3 от Телосложения, -2 от Ловкости. **Цена:** 200, **Разм:** К, **Дост:** 5, **Прив:** 30%, **Сложн:** 25, **Ингредиенты** (2)

Виски: Качественный алкоголь. Дает +1 к Телосложению, но -1 от Ловкости, Восприятия и Сообразительности на 2 часа. Каждая дополнительная доза дает только пенальти. В конце времени действия требуется бросок на Телосложение против сложности 12, если завален – временно -1 от Телосложения. **Цена:** 20, **Разм:** М, **Дост:** 2, **Прив:** 5%, **Сложн:** 15, **Ингредиенты** (0)

Вуду порошок: Шаманы некоторых примитивных племен создают особую смесь, усиливающую воинов. На 30 минут он дает +1 к Ловкости, +2 к Восприятию, поглощения повреждений увеличиваются на 2/0/2, через 30 минут временно -2 от Ловкости и Восприятия. **Цена:** 100, **Разм:** К, **Дост:** 2, **Прив:** 20%, **Сложн:** 18, **Ингредиенты** (1)

Джет: Новый мощнейший наркотик, вызывающий привыкание практически с первого приема. При использовании: +1 Телосложение, +2 Ловкость на 1к10 часов, а затем временно -2 Телосложение и -3 Ловкость. **Цена:** 25, **Разм:** К, **Дост:** 3, **Прив:** 80%, **Сложн:** 35, **Ингредиенты** (1/10)

Лечебный порошок: Применения этого порошка позволяет быстрее восстанавливаться от ран, но при этом замутняется разум и ухудшается восприятие. При использовании восстанавливает +1кб + ½ Ранга Лечения хитов, также на 1 час -1 от Восприятия. Эффект кумулятивен. Для изготовления может применяется навык «Наука», либо «Доктор». **Цена:** 50, **Разм:** К, **Дост:** 2, **Прив:** 0%, **Сложн:** 12, **Ингредиенты** (1/2)

Ментат: Довоенная разработка - наркотик сильно стимулирующий мозговую деятельность. Последствия – ужасные головные боли. При использовании +2 к Сообразительности и Восприятию, после временно -3 от Сообразительности и Восприятия. **Цена:** 280, **Разм:** К, **Дост:** 5, **Прив:** 60%, **Сложн:** 27, **Ингредиент** **Ингредиенты** (1)

Мутон: Стимулятор, вызывающий временные мутации. Не действует на мутантов, остальным дает +2 Телосложению, -1 к Сообразительности и Восприятию на 1к10 часов, после этого делается спасбросок на Телосложение против сложности 12 и если он завален – 1кб временных повреждений Телосложения. **Цена:** 700, **Разм:** К, **Дост:** 6, **Прив:** 20%, **Сложн:** 30, **Ингредиенты** (2)

Нюка-кола: Энергетический напиток конца эпохи расцвета человечества. Повышает внимательность и имеет эффект привыкания (бизнес есть бизнес). Дает +1 к Восприятию на час, через час снова хочется пить. Если пить нечего, -1 от Телосложения на 6 часов, или пока не попьет (что будет пить неважно). Не производится, но находится довольно часто. **Цена:** 3, **Разм:** М, **Дост:** 3, **Прив:** 5%

Пиво: Просто прохладительный напиток, однако, 3 бутылки пива в течении часа имеют тот-же эффект, что и виски (в том числе, привыкание). **Цена:** 5, **Разм:** М, **Дост:** 3, **Прив:** 0%, **Сложн:** 12, **Ингредиенты (0)**

Противоядие: Производится из яда радскорпионов и предотвращает действие яда (но не ликвидирует уже нанесенные повреждения ядом). Для изготовления можно использовать как навык «Наука», так и навык «Доктор». **Цена:** 150, **Разм:** К, **Дост:** 2, **Прив:** 0%, **Сложн:** 18, **Ингредиенты (1/2)**

Психо: Боевой наркотик, увеличивающей характеристики солдата. Дает +3 к Ловкости и -2 к Сообразительности на 1к10 час, после этого временно все параметры -2. **Цена:** 400, **Разм:** К, **Дост:** 6, **Прив:** 30%, **Сложн:** 25, **Ингредиенты (2)**

Рад-Х: Рад-икс применяется для временного повышения сопротивляемости организма воздействию радиации. Увеличивает сопротивляемость радиации, давая третий уровень защиты. Имеет кумулятивный эффект (с другими таблетками и защитным снаряжением). **Цена:** 900, **Дост:** 6, **Разм:** К, **Прив:** 0%, **Сложн:** 26, **Ингредиенты (2)**

Рад-эфэй: Препарат, созданный для выведения радиации из крови облученного. После использования, на следующий день, уровень заражения персонажа падает до более низкой категории. **Цена:** 800, **Разм:** К, **Дост:** 6, **Прив:** 10%, **Сложн:** 28, **Ингредиенты (3)**

Стимпак: Слава Богу, что войны успели наделать море этих одноразовых шприцев с препаратом, позволяющим быстрее восстанавливаться от ранений. Использование стимула восстанавливает 1к8 + Ранг Лечения хитов. **Цена:** 120, **Разм:** К, **Дост:** 3, **Прив:** 0%, **Сложн:** 20, **Ингредиенты (1)**

Супер стимул: Мощнейший лечебный стимулятор, позволяющий очень быстро регенерировать раны и восстанавливаться. Лечит 5к6 + удвоенный Ранг Лечения хитов, но через час персонаж теряет 2к10 хитов. **Цена:** 500, **Разм:** М, **Дост:** 5, **Прив:** 0%, **Сложн:** 25, **Ингредиенты (2)**

Травмупакет Братства: Это вариант усиленного стимула, изготавливаемый в Братстве Стали с использованием самых лучших из существующих технологий. Лечит 6к6 + удвоенный Ранг Лечения хитов, но через час теряется 2к12 хитов. **Цена:** 600, **Разм:** М, **Дост:** 6, **Прив:** 0%, **Сложн:** 30, **Ингредиенты (2)**

Ультра стимул: Мощнейший из существующих стимуляторов, «быстрых аптек». Говорят, что способен даже поднять мертвого, но это неправда. Лечит 10к6 + учетверенный Ранг Лечения хитов, через 1к10 часов персонаж должен сделать успешный спасбросок на Телосложение против 12, иначе потеряет половину текущих хитов. **Цена:** 1000, **Разм:** М, **Дост:** 7, **Прив:** 0%, **Сложн:** 35, **Ингредиенты (3)**

ИМПЛАНТАНТЫ

До войны кибернетика достигла огромных успехов и начала внедряться в жизнь. Фактически уже тогда очень богатый человек мог позволить себе какое-либо кибернетическое внедрение, однако это было чревато психологическими проблемами, поэтому имплантанты не получили широкого распространения в массах, но широко применялись в военных целях. Сейчас технологией их

внедрения владеют очень и очень немногие. Анклав сохранил все технологии имплантантов, но не производит их, а Братство Стали имеет возможность внедрять практически все имплантанты, но не имеет их.

Почему использование имплантантов чревато. Первая и главная причина – потеря человечности. Потеряв половину человечности, киборг становится наполовину машиной, что выражается в том, что он теряет человеческие чувства – любовь, ненависть, жадность и так далее. Потеряв последние остатки человечности, киборг становится просто машиной с примесью человеческого тела. В игровых терминах это означает, что киборг оказывается под полным контролем ДМа.

Человечность персонажа – это сумма его Восприятия и Сообразительности. Восстановление человечности – процесс исключительно трудный. Извлечение имплантантов (в большинстве случаев, процесс исключительно сложный) восстанавливает только половину потерянной человечности и лишь через месяц. (Кстати, потеря человечности происходит в течении недели после внедрения).

И еще раз стоит отметить, что кибернизация – занятие исключительно сложное – во-первых, требуется найти имплантант (это самое сложное), во-вторых – найти где его внедрять. Внедрить может Доктор, имеющий соответствующие умения и имеющий подходящее оборудование.

Цены на имплантанты не указаны, так как купить их у торговцев просто невозможно, а если кто-то и продаст, то вряд ли он будет иметь представление о том, что же он продает. В описании после названия, в скобках, указана потеря человечности.

Анализатор памяти (1): Позволяет вспомнить все, что когда-то было с персонажем.

Анализатор спектра (2): Позволяет видеть в инфракрасном и гамма-спектре, а также замечать любые частотные колебания (лазер, передатчики). Дополнение к кибер-глазам

Базовый ЦП (1): Базовый Центральный Процессор дает +1 к Сообразительности, нужен для управления большинством имплантантов

Биоактивная кровь (2): Увеличивает скорость лечения на +4, дает иммунитет к болезням, останавливает кровотечения за один раунд

Биоконтроллер метаболизма (3): +4 к рангу лечения, +2 к броскам на Телосложение, персонажу надо меньше есть, может впасть в контролируруемую кому.

Биоконтроллер нервной системы (4): Позволяет быстрее реагировать и точнее действовать. Удваивает значение Ловкости на 30 секунд (5 раундов), затем за каждый раунд навсегда теряется 1 балл Телосложения. Повторно можно активизировать через столько часов, сколько раундов работало. Также киборг при активации не чувствителен к боли, оглушениям, все получаемые им повреждения снижаются на 2 хита.

Биомышцы (3): +1 к Телосложению и +1 к Ловкости

Биосердце (1): Заменяя обычное - уменьшает усталость организма после физических нагрузок (-1 уровень

усталости, независимо от действий), все спасброски на Телосложение делаются с бонусом +2

Большие скрытые лезвия (2): Из ладоней могут вылезти лезвия, до полуметра длиной. Сила повреждений: +3, Максимум 9. Дополнение к кибер-рукам. Потери указаны для одной руки, для двух =3.

Киберглаза (2): Позволяет увеличивать (до x8), записывать (если есть чип памяти). Пенальти за плохое освещение снижаются вдвое. Восприятие +2

Киберлегкие (2): Дает иммунитет к газовым ядам. Для выживания достаточно 2% кислорода в атмосфере

Кибернетическая система наведения (2): +2 ко всем атакам стрелковым оружием. Дополнение к кибер-глазам.

Кибернетический пищевой тракт (2): Полный иммунитет к пищевым отравлениям. Питаться можно почти чем угодно и потребности в пище значительно снижаются (вдвое).

Кибернетическое здоровье (4): Бонус +2 к Телосложению. Вдвое уменьшает усталость от физической активности (-4 уровня усталости в раунд). Бонус +4 к броскам на Телосложение. Рейтинг лечения +2

Киберрука (3): Требования к минимальному Телосложению для использования оружия данной рукой снижаются на 2. (потери указаны за одну руку, для двух рук равны 5). +2 к силе удара этой рукой при использовании любого оружия ближнего боя.

Киберскелет (1): Дает +1 к Телосложению.

Киберуши (1): Позволяет записывать (на чип памяти). Бонус +4 к броскам на Восприятие, когда надо слушать и +1 к самому Восприятию.

Лезвия к ладони (1): Из ладоней могут выдвигаться лезвия: Атака +2, Максимум 8. Дополнение к киберрукам. Указана потеря на одно лезвие. Для двух лезвий потеря равна 2.

Модификация внешности (1): Хирургическая операция улучшает ваши внешние параметры, что однократно улучшает реакцию к вам со стороны мастерских персонажей на одну категорию (с неприязни до нейтрального отношения, с нейтрального до симпатии, а с симпатии до обожания).

Модулятор голоса (1): +2 к Разговору и Торговле при общении (приятный голос), может подражать другим голосам и звукам.

Наноброня (2): Подкожный одноклеточный имплантат дает поглощения 1/1/3 и -1 от Ловкости

Радиационный щит (1): Уровень радиации, воздействующий на персонажа считается как бы на 3 уровня слабее. Не действует на гулей.

Синтетическая броня (4): Замена кожи на синтетический материал дает поглощения повреждений 3/2/6, -1 от Ловкости и -2 от Инициативы. Несовместимо с наноброней.

Синтетические мышцы (3): +2 к Телосложению, не совместимо с биомышцами.

Система контроля гормонов (2): +2 к Телосложению и +4 к Инициативе, действует максимум 5 минут, затем в

течении 1кб часов нельзя активизировать и на это время Телосложение и Сообразительность падают на 2.

Улучшенный ЦП (2): +2 к Сообразительности – улучшенная версия стандартного Центрального Процессора

Усилитель чувств (1): Незначительно улучшает все пять чувств, в итоге Восприятие +1. Однако, устройство не совместимо с киберглазами и киберушами.

Чип отчистки (1): В случае смерти киборга уничтожает всю его имплантанты

Чип памяти (2+): За каждые дополнительный балл потери, персонаж получает еще один открытый навык (какой – определяется чипом).

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Техника в мире фаллаута все более становится роскошью, а не средством передвижения. Хотя некоторые образцы техники, особенно военной, продолжают оставаться роскошными средствами передвижения.

Характеристики техники следующие:

СКОР – максимальная скорость транспортного средства в км/ч.

УСКОР – на сколько км/ч возможно увеличение скорости за один раунд

ТОРМОЗ – на сколько км/ч возможно снижение скорости за один раунд (тормозами)

РАДИУС – сколько метров технике надо пройти по прямой при скорости до 40 км/час, чтобы развернуться на 45-60 градусов. Если скорость выше, радиус безопасного поворота умножается на 1 метр за каждые 1/10 скорости.

ДАЛЬН – сколько километров техника может пройти без подзарядки

ЗАРЯД – максимальное количество ядерных батарей, которыми можно зарядить машину.

МЕСТ – означает, сколько в машине предусмотрено пассажирских мест, не считая места водителя

ГРУЗ – сколько тонн может вести данный вид транспорта без особых проблем

ХИТЫ – максимум, сколько может вынести на себе техника до полного разрушения. Снижение хитов транспортного средства до 50% выводит его из строя и транспорт не может двигаться, но его еще можно починить. Хиты, снятые полностью превращают транспорт в груды искореженного металлолома.

ПОГЛ – сколько отнимается от повреждений обычным/энергетическим/огненным оружием/взрывом

ЦЕНА – оценочная стоимость данной машины при условии, что она в прекрасном состоянии.

2,5 тонный грузовик: Это армейский грузовик, применявшийся для перевозки солдат и снаряжения. Может спокойно ездить и по дорогам и по неровностям.
СКОР: 140, **УСКОР:** 20, **ТОРМОЗ:** 20, **РАДИУС:** 5, **ДАЛЬН:** 320, **ЗАРЯД:** 100, **МЕСТ:** 2+15, **ГРУЗ:** 4, **ХИТЫ:** 100, **ПОГЛ:** 8/5/10, **ЦЕНА:** 25000

Автобус: Автобус позволяет относительно комфортно перевозить группы людей и часто используется при переездах кочевников. Может ездить только по дорогам или относительно ровным плато. **СКОР:** 100, **УСКОР:** 20, **ТОРМОЗ:** 20, **РАДИУС:** 6, **ДАЛЬН:** 300, **ЗАРЯД:** 100, **МЕСТ:** 70, **ГРУЗ:** 10, **ХИТЫ:** 180, **ПОГЛ:** 5/5/6, **ЦЕНА:** 14000

Багги: Это легкий вездеход, который часто используется в военных целях — за сиденьем водителя находится небольшая площадка между распорок, на которой может запросто стоять один человек. На распорках же часто укрепляется пулемет и таким образом, багги становится легкой мобильной машиной огневой поддержки. **СКОР:** 120, **УСКОР:** 60, **ТОРМОЗ:** 40, **РАДИУС:** 2, **ДАЛЬН:** 100, **ЗАРЯД:** 20, **МЕСТ:** 1, **ГРУЗ:** 1, **ХИТЫ:** 20, **ПОГЛ:** 2/1/1, **ЦЕНА:** 6000

БМП «Драгун»: Это легкая боевая машина пехоты, имеющая небольшую оружейную башню либо с автоматическим гранатометом AGS-17, либо с пулеметом MG3. «Драгун» - амфибия, то есть, может плавать. **СКОР:** 120, **УСКОР:** 40, **ТОРМОЗ:** 20, **РАДИУС:** 3, **ДАЛЬН:** 900, **ЗАРЯД:** 40, **МЕСТ:** 7, **ГРУЗ:** 3, **ХИТЫ:** 100, **ПОГЛ:** 10/10/30, **ЦЕНА:** 60000

Корвега «Highwayman»: Классическая комбинация спортивной машины и семейного автомобиля в американском стиле. Мощная, большая и стильная. **СКОР:** 160, **УСКОР:** 40, **ТОРМОЗ:** 35, **РАДИУС:** 2, **ДАЛЬН:** 500, **ЗАРЯД:** 30, **МЕСТ:** 4, **ГРУЗ:** 1.2, **ХИТЫ:** 60, **ПОГЛ:** 5/2/5, **ЦЕНА:** 10000

M1A1 Абрамс: Сверхтяжелый американский танк. Потрясающая комбинация брони, оружия и мощи, не сравнимая ни с чем другим на территории бывших Соединенных Штатов. M1A1 Абрамс оснащается 120мм пушкой, гранатометом AGS-17 и двумя пулеметами M2HB. **СКОР:** 60, **УСКОР:** 20, **ТОРМОЗ:** 40, **РАДИУС:** 1, **ДАЛЬН:** 100, **ЗАРЯД:** 70, **МЕСТ:** 4, **ГРУЗ:** 2, **ХИТЫ:** 160, **ПОГЛ:** 25/20/50, **ЦЕНА:** 100000

M551 Шеридан: Это легкий танк, а скорее мобильная ракетная установка для поражения тяжело бронированных целей. Танк Шеридан оснащен ракетной системой 152мм и двумя пулеметами MG3. **СКОР:** 60, **УСКОР:** 20, **ТОРМОЗ:** 40, **РАДИУС:** 1, **ДАЛЬН:** 120, **ЗАРЯД:** 60, **МЕСТ:** 4, **ГРУЗ:** 1, **ХИТЫ:** 120, **ПОГЛ:** 15/10/30, **ЦЕНА:** 90000

M60A2: «Уничтожитель из Детройта» - основной боевой танк вооруженных сил США конца XX века. M60A2 оснащен 105 мм пушкой и двумя пулеметами MG3. **СКОР:** 40, **УСКОР:** 20, **ТОРМОЗ:** 40, **РАДИУС:** 1, **ДАЛЬН:** 120, **ЗАРЯД:** 60, **МЕСТ:** 3, **ГРУЗ:** 1.5, **ХИТЫ:** 130, **ПОГЛ:** 20/15/40, **ЦЕНА:** 80000

Мотороллер-грузовик: Это простейшее транспортное средство для фермеров. Одно место для водителя, плюс миникузов. **СКОР:** 30, **УСКОР:** 10, **ТОРМОЗ:** 10, **РАДИУС:** 2, **ДАЛЬН:** 100, **ЗАРЯД:** 10, **МЕСТ:** 2, **ГРУЗ:** 0.5, **ХИТЫ:** 20, **ПОГЛ:** 1/1/1, **ЦЕНА:** 800

Мотоцикл: Это обычная, среднестатистическая модель мотоцикла. Классический дизайн, простота в использовании и обслуживании. **СКОР:** 180, **УСКОР:** 60, **ТОРМОЗ:** 30, **РАДИУС:** 1, **ДАЛЬН:** 300, **ЗАРЯД:** 20,

МЕСТ: 1, **ГРУЗ:** 0.5, **ХИТЫ:** 20, **ПОГЛ:** 1/1/1, **ЦЕНА:** 2500

Полутонный грузовик: Обычный пикап, задняя часть которого переоборудована под кузов. **СКОР:** 150, **УСКОР:** 35, **ТОРМОЗ:** 25, **РАДИУС:** 2, **ДАЛЬН:** 400, **ЗАРЯД:** 30, **МЕСТ:** 1+3, **ГРУЗ:** 1.5, **ХИТЫ:** 60, **ПОГЛ:** 5/2/3, **ЦЕНА:** 9000

Хаммер: Это стандартный армейский джип. Обладает высочайшей проходимостью и высокой маневренностью. **СКОР:** 100, **УСКОР:** 40, **ТОРМОЗ:** 30, **РАДИУС:** 3, **ДАЛЬН:** 600, **ЗАРЯД:** 40, **МЕСТ:** 4, **ГРУЗ:** 1.5, **ХИТЫ:** 100, **ПОГЛ:** 8/8/8, **ЦЕНА:** 18000

Хаммер, бронированный: Это усиленная броней версия Хаммера, применяющаяся в пустошах мощными вооруженными группами, например, Братством Стали. **СКОР:** 80, **УСКОР:** 30, **ТОРМОЗ:** 30, **РАДИУС:** 3, **ДАЛЬН:** 500, **ЗАРЯД:** 40, **МЕСТ:** 4, **ГРУЗ:** 1, **ХИТЫ:** 100, **ПОГЛ:** 12/12/12, **ЦЕНА:** 22000

Чоппер: По сути это все тот-же мотоцикл, но с измененным дизайном. Высокий руль, посадка водителя с прямой спиной, высокая мощь и надежность — типичный крутая тачка для крутых парней. **СКОР:** 220, **УСКОР:** 60, **ТОРМОЗ:** 30, **РАДИУС:** 1, **ДАЛЬН:** 250, **ЗАРЯД:** 10, **МЕСТ:** 1, **ГРУЗ:** 0.5, **ХИТЫ:** 20, **ПОГЛ:** 3/1/1, **ЦЕНА:** 11000

АПГРЕЙД ОРУЖИЯ

Практически любое оружие можно усилить, сделать более смертоносным и более опасным. Примеры улучшений (апгрейда) и их эффекты читайте ниже.

Зараженное лезвие: Колющее и рубящее оружие можно сначала обработать полуразложившимися трупами, грязью и так далее. Когда такое оружие первый раз попадает в цель, жертва должна сделать успешный спасбросок на Выносливость против сложности 15. Если бросок сделан — все нормально, иначе через 1k10 дней раненый заболевает, рана воспаляется и т.д. Еще 1k10 дней длиться инкубационный период, в течении которого больной еще может перемещаться, затем он теряет 2 балла Ловкости и 1 балл Телосложения каждый день, что может привести к смерти, если ему не будет оказана медицинская помощь.

Отравленное лезвие: Яд наносится на лезвие, шипы и тому подобное, типы ядов даны в разделе боевых действий. Отравленное оружие действует единожды — после первой успешной атаки. Накладывая яд, персонаж получает спасбросок на Внимательность против сложности 11. Если он завален — яд действует на персонажа.

Связанная обойма: Это трудно назвать модификацией, так как она не требует особых умений, затрат или опыта. Суть в том, что у некоторых видов оружия запасную обойму можно привязать к обойме, вставленной в оружие. Благодаря этому не надо тратить много времени на то, чтобы достать обойму и затем сменить ее — запасная обойма всегда под рукой. Такая перезарядка требует 2 ОД.

Обрез: Обрез можно сделать почти из любого дробовика или винтовки, укоротив его ствол и отпилив приклад. После этого оружие можно использовать одной рукой. При этом вес оружия уменьшается на четверть (25%), а параметр дальности падает вдвое. Категория размера оружия уменьшается на одну (например, с большой на

среднюю) и оружие теперь легче спрятать. Требования к минимальному Телосложению не меняются, однако из обреза теперь можно стрелять с одной руки. Мастер сам может установить правила по каждому «стволу», используя вышесказанное лишь как рекомендации, а не как обязательное правило. Обрез можно сделать, используя навык «Ремонт» против сложности 14, используя 1 единицу инструментального ящика. Можно «брать 10». Провал броска означает, что параметр дальности оружия падает еще вдвое.

Одноразовый глушитель: можно изготовить устройство, которое при первом выстреле поглотит звук выстрела и затем выйдет из строя. Однако, повреждения, наносимые первой пулей снижаются на 1 хит. Установка такого «одноразового глушителя» будет стоить 50 чипов, но персонаж может попытаться самостоятельно его изготовить из подручных материалов и установить на ствол пистолета. Сложность такого процесса – Ремонт 15 и 1 единица инструментального ящика. Можно «брать 10». Бросок делается Мастером секретно от игрока и если он завален, глушитель просто не будет работать.

Быстрая обойма для револьвера: Обычная зарядка револьвера – это действие на весь раунд. Однако, есть специальное приспособление, которые позволяет заряжать все патроны разом – такая зарядка требует всего 2 ОД при условии, что эта обойма «под рукой». Такое устройство имеет рейтинг доступности 5 и стоит 100 чипов.

Утиный нос: Это устройство устанавливается только на дробовики и позволяет контролировать разлет дробы. Обычный «утиный нос» устанавливается на одноствольные дробовики, хотя можно встретить специальные «утиные носы» для двустволок. Если «утиный нос» закреплен вертикально, считается, что параметр дальности дробовика увеличивается в полтора раза (однако, теперь при стрельбе даются обычные штрафы к попаданию на второй и третьей дальности).

Второй способ закрепления «утиного носа» - горизонтальный. При этом дальность стрельбы снижается в два раза (с округлением вниз), но стрелок получает бонус +2 к атаке.

«Утиный нос» стоит 80 чипов и имеет рейтинг доступности 5. Устройство можно самостоятельно снять и установить, сделав бросок на «Ремонт» против сложности 12. Можно самостоятельно изготовить, сделав бросок на «Ремонт» против сложности 18 и используя 2 единицы инструментального ящика.

Тактический фонарь: Это простое устройство крепится на ствол или цевье оружия и служит исключительно для того, чтобы освободить руки стрелка в ночное время. Для этой цели может служить как обычный, так и специальный фонарик (имеющий собственные крепления). Если фонарик крепится на одноручное оружие, баланс меняется и требования к минимальному Телосложению увеличиваются на 1 балл. Чтобы закрепить обычный фонарик требуется сделать бросок на «Ремонт» против сложности 12 (брать «10» можно).

Сошки для тяжелого оружия: Сошки снижают требования к Телосложению вдвое (при стрельбе с упора), улучшают коэффициент дальности (в три раза) и снижают кучность попадания пуль при очереди на 1 (но кучность не может быть менее 1). В описании оружия, дальность

стволов, имеющих сошки указана в скобках, при этом дальность указана для случая, когда оружие стоит на сошках. Если хотите стрелять из такого оружия «с рук», разделите указанную дальность на 3. Сошки стоят 100 чипов, весят 7. Чтобы изготовить их самостоятельно, требуется 2 единицы инструментов и бросок на Ремонт против сложности 15.

Расширенный магазин: Некоторые винтовки, штурмовые винтовки и пистолеты можно оснастить расширенным магазином. Емкость расширенного магазина зависит от каждого конкретного «ствола». В качестве необязательного правила можно принять, что в расширенный магазин входит в полтора раза больше патронов, чем в обычный. Изготовление расширенного магазина требует навык «Ремонт» со сложностью 18, единицу инструментов и двух стандартных обойм (можно «брать 10»). Если бросок завален на 5 баллов или более, обе обоймы испорчены (Обойму можно также купить в магазине, обычно она стоит 50 чипов). Сам расширенный магазин стоит от 100 чипов и более и имеет рейтинг доступности 6.

Приклад: Умельцы могут попробовать приделать приклад к оружию, у которого в норме он отсутствует (пистолеты и некоторые пистолеты – пулеметы). Этот процесс стоит 200, увеличивает вес на 1 килограмм (1/2 кг, если оружие весит килограмм и менее) и дает увеличение базовой дальности оружия на +1 метр. Установка приклада обычно увеличивает размер оружия на одну категорию, например, если пистолет имел «малый» размер, то после установки приклада, он будет иметь «небольшой» размер. Умелец может попытаться установить приклад самостоятельно, сделав бросок на «Ремонт», сложность 20 и истратив 4 единицы инструментов. В случае неуспеха он просто теряет материалы. Можно «брать 10».

Система охлаждения ствола: Может устанавливаться на пулеметы (кроме шестиствольных) и позволяет увеличить скорострельность (-1 Очко Действия на очередь) без риска перегрева ствола. Такой апгрейд стоит всего 500, но сложность устройства очень высокая – чтобы его установить надо сделать бросок на «Ремонт» со сложностью 30 и использовать 3 единиц инструментов. В случае неудачи материалы оказываются испорчены, а оружие теряет 1к4 хитов (если используется это правило, иначе оно требует ремонта со сложностью 25). Также при стрельбе из модифицированного пулемета, при выпадении на кости «1» хиты оружия уменьшаются на 2. Если данное правило не используется – пулемет просто перегревается (надо дать остыть минимум минуту, иначе растущее штрафы –1 за каждую последующую очередь и шанс, что взорвется боеприпас). Шанс взрыва – 25% при каждой критической неудаче.

Глушитель: Некоторые виды оружия (обычно это пистолеты, пистолеты-пулеметы и некоторые винтовки) могут оснащаться глушителем. Обычный глушитель стоит 1000 и имеет коэффициент доступности 7. При использовании глушителя, при выпадении «1» при атаке, глушитель перестает работать. Его можно попытаться починить (только один раз после поломки), сделав проверку навыка «Ремонт», сложность 25 и потратив единицу инструментов. Можно «брать 10». Если бросок завален – глушитель можно выкинуть.

Нарезной ствол: Может использовать только на пистолетах и пистолетах – пулеметах (на винтовках и пулеметах она уже есть). Нарезка увеличивает базовую дальность пистолета на 50%, но все повреждения снижаются на 1 хит. Нарезка будет стоить 1000, либо персонаж с навыком «Ремонт» и приличными инструментами может попытаться сделать это сам, преодолев сложность 25 и потратив 5 единиц инструментов. Можно «брать 10». Если ему это не удалось, ствол оружия испорчен.

Снайперский прицел: Использование снайперского прицела возможно только при снайперском выстреле и это снимает штрафы за дальность до десятой категории, затем штрафы начинаются как обычно -1 на 11й дальности, -2 на 12й и так далее. Снайперский прицел стоит 1500 и имеет рейтинг доступности 5. Установка и снятие прицела требует навыка «Ремонт», сложность и того и другого 15 (можно «взять 10», но не «взять 20»).

Ночной прицел: Крепится на верхней части оружия и позволяет видеть в тепловом спектре. Штрафы за темноту при использовании прицела игнорируются. Установка и снятие прицела требует навыка «Ремонт», сложность и того и другого 15 (можно «взять 10», но не «взять 20»). Прибор стоит 2000 чипов и имеет рейтинг доступности 7.

Лазерный прицел: Лазерный прицел снижает штрафы при прицеливании в определенную часть тела на 4 балла. Он стоит 2000 чипов и имеет рейтинг доступности 7. Установка и снятие прицела требует навыка «Ремонт», сложность и того и другого 15 (можно «взять 10», но не «взять 20»).

АПГРЕЙД ТЕХНИКИ

Гонимые покрышки: Стоят около 2000 (1000 за пару). Они увеличивают максимум скорости и ускорение легкового автомобиля или мотоцикла на 20%, однако, ранг торможения уменьшается на 10 км/час. Также машиной с такими покрышками сложнее управлять и водитель получает штрафы -2 к навыку Вождение.

Ручная коробка передач: Большинство, точнее, около 80% всех автомобилей на территории бывших Соединенных Штатов имеют автоматическую коробку передач – ведь это удобно. Однако, за 3000 чипов можно установить ручную коробку. Это увеличивает скорость разгона и торможения на 20%. Например, если обычная Корвега имеет рейтинг ускорения 40 км/час в раунд, то с ручной коробкой она будет ускоряться на 50 км/час в раунд, а ее рейтинг торможения, который был 35 км/час с автоматической коробкой станет 45 км/час в раунд с ручной коробкой.

Азотные ускорители: Это мощное устройство стоит 5000 и позволяет машине разогнаться в четыре раза быстрее (см. таблицу транспортных средств) и увеличить скорость до 150%. Однако, каждое использование системы небезопасно для машины и каждый раунд использования ускорителя существует 1 шанс из 20, что двигатель выйдет из строя.

Укрепленные распорки: Эта модификация обходится в 9000 и увеличивает допустимую максимальную грузоподъемность на 50%. На размерах самой машины это не отражается.

Топливный конвертер: Данная модификация более эффективно и более экономно расходует горючее, что позволяет увеличить максимальный пробег машины без подзарядки на 50%. Само устройство исключительно редкое и вместе с установкой стоит 12000.

Антигравитационные пластины: Забудете о покрышках и дорожном покрытии. Всего за 25000 вы получите достижение довоенной цивилизации, которое позволит вашей машине парить в полуметре над землей. Снимаются любые штрафы за неровности дороги, хотя перемахнуть через каньон может и не получиться. Максимальная скорость увеличивается на 50 км/ч. Однако, антигравы не функциональны над и под водой – машина просто висит и не может сдвинуться без помощи извне.

СОСТОЯНИЕ БРОНИ И ОРУЖИЯ

По умолчанию можно считать, что броня и оружие не портятся. Однако можно использовать следующие правила:

Броня: Можно считать, что доспех как бы имеет хиты. Каждый раз, когда нанесены критические повреждения, повреждающие доспех (см. критические раны), броня теряет 1 хит. Также каждый раз, когда броня полностью поглотила повреждения критического удара, с нее также списывается 1 хит. Количество хитов для каждого типа доспеха указано в описании доспехов.

Когда броня теряет половину хитов и более, она начинает разваливаться и мешаться, что дает штрафы -2 к Ловкости. Когда хиты брони становятся равны 0, броня просто разваливается и превращается в кучу хлама.

Броня, снятая с убитых (застреленных, зарезанных и т.д.) ВСЕГДА хуже новой брони. Потери хитов от 1 до максимума хитов. Например, если броня имеет по максимуму 4 хита, то снятая с убитого броня будет иметь 1к4 хита, а если броня имела 12 хитов, то будучи снятой с убитого она будет иметь 1к12 хитов.

Ремонт брони: Восстановление брони – долгий процесс. На восстановление каждого хита брони требуется столько часов, сколько хитов у брони по максимуму. На восстановление 1 балла кожаной брони потребуется 4 часа, а Моторизированной брони – 10 часов. Для восстановления 1 хита брони требуется 1 единица инструментов. Кроме того, при восстановлении сложность ремонта равна 13 + максимум хитов брони. То есть, сложность восстановления кожаной куртки 15, а сложность восстановления Моторизированной брони 23. Если бросок на ремонт завален, деньги и время были потрачены зря. Если выпало на 5 меньше, чем требуется – состояние брони значительно ухудшилось (еще -1 хит). Если выпало на 5 и более баллов больше, удалось восстановить еще 1 балл.

Оружие: Оружие также имеет хиты, типичное оружие в приличном состоянии имеет 4 хита. Каждый раз, когда при атаке выпадает критическая неудача, оружие теряет 1 хит.

Хиты	Пенальти	Шанс заклинивания
5	+1	0
4	0	0
3	-1	2
2	-3	2-3
1	-6	2-5

0-	*	Оружие ломается
----	---	-----------------

Хиты: состояние оружия

Пенальти: штраф к атаке и повреждениям

Шанс заклинивания: Каждый раз, когда при стрельбе на кости выпадает указанный шанс, оружие заклинивает и ему требуется срочный ремонт, чтобы расклинить.

Оружие ломается: Означает, что оружие вообще более непригодно и его можно выбросить.

Ремонт оружия: Оружие можно отремонтировать, за каждую единицу восстановления требуется 1 единица инструментов. Время на ремонт 1к6 часов. Сложность ремонта зависит от повреждения (15 если осталось 3 хита, 20 если осталось 2 хита и 25, если остался 1 хит). Если бросок на ремонт завален, материалы и время были потрачены зря. Если выпало на 5 меньше, чем требуется – состояние оружия ухудшилось (еще –1 от состояния). Если результат выше требуемого на 5 и более, то удалось восстановить еще 1 хит оружия.

Кстати, такие хиты могут быть и у рук и у ног. Иными словами, руку можно сбить. Для рук и ног важен не навык ремонта, а навык «доктор», сложность 15.

Оружие, взятое у убитых врагов после того, как они их долгое время использовали обычно имеет 1к3+1 хитов (то есть, имеет от 2 до 4 хитов).

СРАЖЕНИЕ

Когда уговоры и угрозы не помогают, можно попробовать решить спор кулаками или пушками.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Поле боя моделируется расчерченным на квадраты листом или доской где каждая сторона квадрата принимается равной одному метру. Можно использовать поле из шестиугольников, где каждый шестиугольник (гекс) принимается равным одному метру в диаметре. Этот квадрат или шестиугольник называется позицией.

Одну позицию может занимать один персонаж размером с человека. Более маленькие существа (например, крысы) могут спокойно находиться на одной позиции и не мешать друг-другу. Большие же существа (например, брамины или танк) наоборот, могут занимать несколько позиций.

РАЗМЕР СУЩЕСТВА

Каждое существо относится к той или иной категории размера, исходя из этого, получает базовое значение Класса Защиты, зависящее от его размера.

Размер и пример существа или объекта	Кол-во	КЗ
Микро (монетка, бабочка)	-	+20
Мелкий (бутылка, крыса)	100	+15
Миниатюрный (воздушный шарик или кот)	21	+12
Небольшой (табуретка, малый радскорпион)	8	+10
Малый (собака или ребенок 10-12 лет)	2	+8
Средний (обычный человек)	1	+6
Большой (стол, корова или брахмин)	1/2	+4
Огромный (автомобиль, бегемот)	1/8	+2
Гигантский (автобус или слон)	1/21	0

Столбец «Кол-во» определяет, сколько существ или объектов данного размера может находиться на одной

позиции и не мешать другим объектам и существам. Если число дробное, значит существо занимает столько позиций, каков знаменатель – например, корова занимает две позиции, автомобиль – 8 (2 х 4 метра), а автобус – 21 позицию (3 х 7 метров).

ИНИЦИАТИВА

Бой начинается с определения порядка, в котором будут действовать его участники. Инициатива каждого персонажа в бою считается, как его Ловкость + Сообразительность + результат броска 1к20. Персонажи действуют в этом порядке по очереди. Если значение параметра двух персонажей одинаково, раньше действует тот, у кого больше Ловкость. Если и она одинакова, бросьте жребий.

Данная последовательность действий сохраняется до конца боя, если не заявляется действий, напрямую влияющих на инициативу (например, задержка, выжидание).

Пока персонаж не подействовал в бою первый раз, он считается растерявшимся. В таком состоянии он не получает бонус от Ловкости к КЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Раунд боя длится около 6 секунд. За это время персонаж может выполнить четыре основных действия: стандартные действия (атака, использование предмета и т.д.), действия перемещения, свободные действия, либо особые действия.

Примеры стандартных действий:

- * Выстрел
- * Стрельба очередью
- * Атака в ближнем бою
- * Бросок или метание
- * Достать оружие или предмет
- * Открыть дверь
- * Поднять предмет с земли
- * Достать предмет с ремня или из кармана
- * Сменить обойму оружия

Действия перемещения

- * Пробежка
- * Пройти несколько метров
- * Пройти на корточках
- * Проползти
- * Лечь, встать или присесть
- * Прыгнуть

Свободные действия:

- * Крикнуть короткую фразу
- * Уронить предмет/оружие

Особые действия:

- * Задержка (выжидание)
- * Оценка обстановки

Суть этого многообразия в следующем: персонаж вполне может сочетать стандартные действия, действия перемещения и свободные действия. Например, можно пройти несколько метров, стреляя на ходу и при этом что-то крикнуть. Ходьба – это действие перемещения, стрельба – стандартное действие, а крик – свободное действие.

На стандартные действия расходуются Очки Действий. Количество ОД является, своего рода, отражением того, на сколько быстро может действовать персонаж. Они

тратятся на то, чтобы открыть дверь, выстрелить, сменить обойму и так далее.

Параллельно с этими действиями персонаж вполне может идти, бежать или двигаться как-то иначе. Персонаж может перемещаться даже в то время, когда стреляет. Конечно, персонаж может просто перемещаться, не выполняя параллельных действий.

И, наконец, свободные действия – это подтип действий, которые не требуют ни перемещения, ни каких-то серьезных действий, то есть, использования ОД. Например, не нужно тратить ОД, чтобы разжать руку с пистолетом и уронить его на землю.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Как уже говорилось, действия перемещения сочетаются с прочими действиями. Можно даже сказать, что Очки Действия, которые расходуются на выполнение стандартных действий, расходуются одновременно на перемещение.

В начале раунда персонаж должен заявить, каким из типов перемещения он собирается пользоваться: бездействием, стандартным перемещением, перемещением на корточках, ползком, бегом или он желает прыгать. Исходя из этого он получает те или иные бонусы и штрафы к КЗ и своим действиям. Однако если персонаж непосредственно во время выполнения стандартных действий не совершает перемещения, он не получает штрафы за движение.

Например: Джонс имеет 8 ОД. Он решает пройти 4 метра и выстрелить из пистолета (выстрел стоит 4 ОД). Следующие 4 ОД он тратит на еще один выстрел. При первом выстреле он получит штрафы за движение (так как во время прицеливания и выстрела он перемещается), а при втором выстреле стреляет без штрафов, так как во время второго выстрела стоит на месте.

Заметьте, что не всегда можно параллельно использовать стандартное действие и движение. Например, если персонаж подошел к двери, то пока он ее открывает, он не перемещается.

БЕЗДЕЙСТВИЕ

Стоящий на месте, лежащий или сидящий в течении раунда персонаж (то есть, не покидавший своей позиции в течении раунда) считается неподвижным. Конечно, он может поворачиваться, стрелять или делать другие действия, но фактически он не покидает своего места. При этом он не получает никаких штрафов на стандартные действия, но в то же время он не получает бонус к КЗ за счет Ловкости и, соответственно, в него будет проще попасть. Однако, такая заявка необходима, когда персонаж заявляет снайперский выстрел или сидит в засаде.

СТАНДАРТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

За каждое Очко Действия, потраченное на стандартное действие, персонаж среднего размера получает возможность переместиться на 1 метр в любом направлении. Например, персонаж заявляет очередь из автомата, тратя при этом 6 ОД. Одновременно с этим он может переместиться на 6 метров. При этом при вычислении расстояния до цели, позицией, с которой идет атака, считается та, в которой он находился на начало перемещения.

Если персонаж идет и при этом выполняет какое-то действие, требующее броска (например, стреляет), то он получает штрафы ко всем стандартным действиям, равное -2.

ПРОЙТИ НА КОРТОЧКАХ

Персонаж может пройти на корточках. При этом в него труднее попасть стрелковым оружием – он получает бонус +2 к КЗ против дистанционных атак, но движется с половинной базовой скоростью. То есть за каждые 2 пункта стандартных действий, персонаж может пройти на корточках 1 метр.

Если персонаж шел на корточках, то он получит штрафы ко всем стандартным действиям во время перемещения, равное -4.

БЕГ

Персонаж также может бежать, что удваивает расстояние, которое он способен преодолеть, то есть, за каждое потраченное Очко Действия он может пробежать 2 метра. При этом он получает бонус +1 к КЗ за каждые 5 метров, которые он пробежал, так как в него труднее прицелиться. Если бегущий персонаж пытается что-то сделать во время бега, он получает штрафы -7.

Также во время бега персонаж не может резко менять направление движения. Персонаж может бежать вперед или в направлениях, смежных с этим направлением (проще говоря, в соседние квадраты, если используется поле квадратов или шестиугольники, если используется поле шестиугольников).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПОЛЗКОМ

Персонаж может проползти. В него трудно попасть (но только издали) и он получает бонус +4 к КЗ. Персонаж может переместиться всего на 1 метр за каждые 4 ОД, потраченные на перемещение ползком. Ползущий персонаж получает штрафы -10, ко всем действиям в этот раунд.

ПРЫЖОК

Прыжок рассматривается, как бег, с той лишь разницей, что делать что либо во время прыжка крайне неудобно и поэтому персонаж получает штрафы -10 ко всем действиям, которые пытается сделать во время прыжка.

С места персонаж может прыгнуть на столько метров, какова сумма его Телосложения и Ловкости, разделить на 5. С разбега (не менее 5 метров) он может прыгнуть на столько метров, какова сумма его Телосложения и Ловкости, делить на 2. В высоту с места он может прыгнуть на Телосложение + Ловкость, делить на 20 метров, а с разбега в высоту – делить на 10.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

К прочим действиям относится подъем из положения лежа (требует 4 единицы перемещения), приседание (соответствует 1 единице перемещения), подъем из сидячего положения (2 единицы перемещения). Чтобы лечь требуется 3 единицы действия. Все эти действия дают штрафы -7 при выполнении стандартных действий.

Пример использования разных типов перемещения: Джонатан имеет 9 ОД, которые тратит на стрельбу. При этом он заявляет, что будет идти на корточках, то есть все его действия получают штрафы -4. Во время своего движения он приседает (-1 ОД), затем проходит 4 метра (еще -8 ОД). В следующем раунде он решает

пробежаться – он встает (-2 ОД) и используя оставшиеся 7 ОД бежит, пробега 14 метров.

Заметьте, что четырехногие существа (например, собаки) тратят вдвое меньше ОД на то, чтобы встать. Например, они тратят всего 1 ОД на то, чтобы встать из положения приседа и 2 ОД на то, чтобы встать из положения лежа.

ХОДЬБА СПИНОЙ ВПЕРЕД И БЕГ

В бою персонаж может заявить, что отступает (шагом или в положении приседа) и при этом стреляет во врага. Конечно, при этом существует некоторая вероятность того, что персонаж запнется, оступится или споткнется и даже упадет. Чтобы отразить это в игре, каждый раз, когда игрок дает такую заявку, он должен сделать спасбросок на Ловкость против сложности, зависящей от поверхности, по которой он отступает:

Тип поверхности	Сложн.
Ровная, без препятствий (футбольное поле)	5
Незначительные неровности, немного скользко	10
Каменистое плато, очень редкий лес	15
Лес, лед, крутой склон	20
Густой лес, руины или развалины	25
Сплошь неровности, неустойчивая поверхность	30
Болота, джунгли	35

Персонаж может идти более внимательно, следя за тем, что сзади. При этом он тратит по 2 ОД дополнительно на каждое действие и получает бонус +4 к спасброску.

Если персонаж сделал спасбросок, значит он может действовать по своей заявке. Иначе он теряет столько ОД, на сколько недобросил. Если при этом он потерял все ОД, либо на кости при броске выпало 1, персонаж падает. Заметьте, что бежать спиной вперед нельзя.

С другой стороны, если человек нормально бежит по беговой дорожке, весьма сомнительно, что он запнется, поскользнется и упадет. Но если он бежит по песку, каменистой пустыне или прыгает среди валунов, то это весьма и весьма опасно. Каждый раз, когда персонаж бежит и имеет шанс запнуться, он должен делать спасбросок на Ловкость, чтобы оценить, а не упал ли он. Сложность броска определяется условиями, в которых происходит забег и соответствует указанной в таблице выше.

Если завален спасбросок, персонаж падает примерно на половине пути. Если персонаж бежал, то он теряет столько ОД, на сколько недобросил. Если при этом он потерял все ОД, либо на кости при броске выпало 1, персонаж упал и получает 1к6 повреждений за каждые 4 ОД, потраченные на бег (можно и шею сломать).

УСТАЛОСТЬ

Усталость – это трясущиеся руки, заливающий глаза пот и отдышка, которая мешает сосредоточиться. Каждый раз, когда персонаж делает в бою нечто очень активное, он начинает накапливать баллы усталости. Баллы усталости идут как штрафы ко всем броскам персонажа. Чтобы снять один балл усталости, требуется отдохнуть в течении раунда. Когда усталость достигает значения -20, персонаж выдыхается и не способен выполнять действия, которые могут увеличить уровень его усталости (то есть, бежать).

Трудно бегать, а сразу после этого стрелять. Когда персонаж преодолевает расстояние в метрах вдвое более своего Телосложения, он получает 1 уровень усталости. Втрое больше – 2 уровня усталости, в четверо – 3 уровня усталости и так далее.

Например, Лори имеет 6 ОД и Телосложение 4. В ходе приключения, Лори приходится убежать от врагов. Если Лори пробежит до 8 метров, ничего страшного не случится. А вот если он пробежит от 9 до 12 метров – он получит 1 уровень усталости. Если бы Лори пробежал от 13 до 16 метров, он бы получил 2 уровня усталости, от 17 до 20 метров – 3 уровня и так далее.

РАЗМЕР СУЩЕСТВ И ДВИЖЕНИЕ

Большие существа, хотя зачастую и менее ловкие, чем свои меньшие собратья, но в то же время, могут двигаться быстрее них. С другой стороны, небольшие существа более проворны, но не способны соревноваться в скорости с большими существами. Это отражается в том, что меньшим существам придется тратить дополнительные ОД на перемещение, а большие же существа смогут перемещаться на большее расстояние тратой всего одного Очка Действия.

Размер и пример существа	Движение
Крошечное (гигантский муравей, крыса)	4 ОД за метр
Миниатюрный (малый радскорпион)	3 ОД за метр
Малый (геко, собака)	2 ОД за метр
Средний (человек)	1 ОД за метр
Большой (Супермутант, брахмин)	1 ОД за метр
Огромный (автомобиль, бегемот *)	1 ОД за 2 метра
Гигантский (автобус или слон *)	1 ОД за 3 метра
Титанический (дирижабль, динозавр *)	1 ОД за 4 метров

То есть, геко потратит 2 ОД на то, чтобы пройти 1 метр или 1 ОД, чтобы пробежать 1 метр. В то же время, бегемот может пройти 2 метра, потратив всего 1 ОД, либо пробежать 4 метра, затратив все тот же 1 ОД.

Заметьте, что четырехногие создания, размером не более среднего, для определения стоимости движения рассматриваются, как будто их категория размера больше на одну, то есть, собака на четырех лапах бежит с той-же скоростью, что и человек. Однако, получив любое критическое ранение ноги, существо лишается этого бонуса.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

К стандартным действиям относится все, что персонаж делает руками. Стрельба, использование предметов и операции с ними (достать, использовать и так далее). На все эти действия тратятся Очки Действий, количество которых обычно равно Ловкости персонажа. Количество Очков Действий снижается за счет тяжелых и неудобных доспехов. Как правило, чем тяжелее доспех или броня, тем труднее в ней двигаться. Однако, количество Очков Действий можно и увеличить.

В начале раунда можно временно увеличить ОД в ущерб точности атак и правильности действий. За каждые два балла штрафа ко всем действиям, персонаж получает +1 ОД в раунд. Так увеличив количество своих ОД на 5 персонаж получает штраф -10 ко всем броскам в этом раунде. Таким образом можно увеличить базовое количество ОД максимум вдвое.

С другой стороны, персонаж может сохранить ОД для защиты и в этом случае он увеличивает свой Класс Защиты на 1 за каждые потраченные на защиту 2 Очка Действия.

Также персонаж может потратить ОД на прицеливание, в этом случае он получает бонус к атаке +1 за каждый ОД, потраченный на прицеливание, но этот бонус может повысить вероятность попадания максимум до +4.

Например: У Джейкоба 6 Очков Действий. В его руках револьвер Магнум, один выстрел из которого требует 4 ОД. Джейкоб может временно получить 2 ОД, если пожертвует точностью и будет стрелять с пенальти -4, но при этом общее число его ОД станет 8 и он сможет сделать два выстрела. Либо он может сделать один выстрел, а 2 ОД, которые остались потратить на защиту и получить дополнительный бонус +1 к КЗ. И, наконец, он может потратить на один выстрел все 6 ОД, что даст ему дополнительный бонус +2 к попаданию за прицеливание.

ПРОДОЛЖАЮЩИЕСЯ ДЕЙСТВИЯ

Запросто может возникнуть ситуация, когда персонажу не хватает Очков Действия для завершения действия в этом раунде. В этом случае он может потратить оставшиеся Очки Действий в этом раунде, а в начале следующего отнять недостающие Очки Действия и произвести заявленное действие.

Например, Лори хочет открыть дверь ключом, но у него всего 6 ОД. Он тратит все 6 ОД в этом раунде, тратя их на открывание и 1 ОД в начале следующего раунда (потратив в общем 7 ОД). Итого во втором раунде дверь открыта и у Лори осталось 5 ОД.

ПРИМЕРЫ СТАНДАРТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Вот несколько примеров стандартных действий, не требующих детального описания (в скобках даны траты в Очках Действия):

- Достать оружие из кобуры или с ремня за спиной (2)
- Открыть/закрыть незапертую дверь (3)
- Открыть/запереть дверь ключом (7)
- Поднять предмет с земли (4)
- Поднять предмет в положении сидя или лежа (2)
- Убрать предмет в сумку или за ремень (3)
- Достать предмет из кармана или с ремня (2)
- Достать предмет из рюкзака (2к20)

Но кроме этих простейших действий есть еще много действий, требующих подробного описания.

ВЫСТРЕЛ

Пожалуй, это самое важное боевое действие. Шанс попадания зависит от навыка стрельбы, расстояния до цели и тех действий, которые предпринял стрелок в том раунде, в котором атаковал (то есть, бежал, шел, полз и так далее). Этот шанс рассчитывается следующим образом:

Бонус атаки + 1к20 – пенальти за расстояние – пенальти за активность

Бонус атаки – это значение навыка на используемое оружие. Пенальти за расстояние равно категории дальности до цели. Пенальти за активность дано в секции «действия перемещения» и зависит от того, что делал персонаж во время стрельбы. Если результат броска выше или равен КЗ цели, фиксируется попадание.

Пример: У Гарольда значение навыка «Легкое оружие» равно 8, коэффициент дальности пистолета –3 метра. Он атакует крысу-мутанта, которая находится в 20 метрах от него (это шестая категория дальности для данного пистолета, соответственно пенальти –6), игрок делает проверку навыка атаки (бросает кость 1к20, выпало 13). С учетом пенальти –6 за дальность и –2 за то, что Гарольд прошел несколько метров, персонаж попал по КЗ 13 (+8 +13 – 2 –6). Если бы у крысы КЗ был 13 или менее – Гарольд попал бы в крысу. Однако, крыса маленькая и юркая – не такая легкая цель – Гарольд промахнулся.

В течении раунда персонаж может сделать несколько выстрелов, если у него хватает Очков Действий.

Для упрощения расчетов атаки ниже приводится табличка пенальти за расстояние для большинства дальностей. В верхней строке указан коэффициент дальности, под ним – диапазон расстояний, а строка, в которой находится нужное расстояние – категория дальности и пенальти на стрельбу.

Категория (пенальти)	Коэффициент дальности				
	1	2	3	4	5
0	1	1-2	1-3	1-4	1-5
-1	2	3-4	4-6	5-8	6-10
-2	3	5-6	7-9	6-12	11-15
-3	4	7-8	10-12	13-16	16-20
-4	5	9-10	13-14	17-20	21-25
-5	6	11-12	15-18	21-24	26-30
-6	7	13-14	19-21	25-28	31-35
-7	8	15-16	22-24	29-32	36-40
-8	9	17-18	25-27	33-36	41-45
-9	10	19-20	29-30	37-40	46-50
-10	11	21-22	31-33	41-44	51-55

(продолжение)

Категория (пенальти)	Коэффициент дальности			
	6	8	10	12
0	1-6	1-8	1-10	1-12
-1	7-12	9-16	11-20	13-24
-2	13-18	17-24	21-30	25-36
-3	19-24	25-32	31-40	37-48
-4	25-30	33-40	41-50	49-60
-5	31-36	41-48	51-60	61-72
-6	37-42	49-56	61-70	73-84
-7	43-48	57-64	71-80	85-96
-8	49-54	65-72	81-90	97-108
-9	55-60	73-80	91-100	109-120
-10	61-66	81-88	101-110	121-132

СТРЕЛЬБА ОЧЕРЕДЬЮ

Эта атака производится аналогично обычной стрельбе за небольшим исключением. Каждое оружие, стреляющее очередями, имеет два дополнительных параметра: **кучность попадания пуль** и **длина очереди**. Кучность – это то, на сколько близко одна пуля «ложится» от предыдущей. Длина очереди – сколько пуль вылетает из ствола за одну короткую очередь.

При стрельбе делается атака, как при одиночном выстреле (**Бонус атаки + 1к20 – пенальти за расстояние –**

пенальти за активность) но при попадании делается следующая проверка:

Если значение атаки минус **кучность** равно или больше КЗ цели, в цель прилетает еще одна пуля. Такая проверка делается до тех пор, пока не будет просчитана вся очередь или пока результат не покажет промах.

*Пример: Персонаж с АК-47 (длина очереди 5, кучность 4) при стрельбе попал по КЗ 21. КЗ цели – 12, значит первая пуля попала. Следующая пуля попала по КЗ 17 (атака минус кучность = 21 – 4) – она попала, как и предыдущая. Третья пуля попала по КЗ 13 (атака – 2*кучность = 21 – 8) и она попала. Четвертая и пятая пули прошли, соответственно, по КЗ 9 и 5 не попали по цели в отличие от трех предыдущих.*

Очередью обычно атакуют одного противника. Если же атакуются несколько противников – см. «очередь веером» ниже.

ПОЛНАЯ ОЧЕРЕДЬ

Чертовски приятно выпустить за раз всю обойму. Конечно, можно выпустить всю обойму и в одного персонажа, но зачастую полной очередью бьют по области (см. очередь веером ниже). По своим качествам полная очередь соответствует стрельбе короткой очередью с той лишь разницей, что персонаж тратит на нее больше времени выпускает больше пуль.

Кстати заметьте, что даже если оружие позволяет бить очередями, совсем не факт, что оно позволяет стрелять длинной очередью (например, Н&К G11 и M16A2 позволяют бить лишь короткими очередями по 3 патрона).

За каждые два дополнительных Очка Действия на стрельбу, персонаж выпускает еще одну длину очереди. Однако, либо вся очередь идет в одну цель, либо этой очередью атакуют сектор (атака веером – см. ниже). Если персонаж стрелял длинной очередью и у него закончились Очки Действия этого раунда, он может продолжить длинную очередь с начала следующего раунда, продолжая тратить по два Очка Действия.

ОЧЕРЕДЬ ВЕЕРОМ

Веером можно быть как короткой, так и полной очередью – разница будет лишь в удельной плотности пуль на кубический метр. При такой стрельбе сектор обстрела делится на равные части и грубо прикидывается, сколько из выпущенный пуль могло попасть в каждого из противников в секторе обстрела.

Затем против каждого персонажа в этой области делается отдельная атака (атака очередью, если в него могло попасть 2 пули и более), но с дополнительным пенальти –4 за нечеткое прицеливание. Заметьте, что во время стрельбы веером, если после первой атаки выпала критическая неудача, она рассматривается как обычный промах – шанс критической неудачи возможен только в начале стрельбы. Критическое попадание же рассматривается при каждом попадании, а не только при первом.

Например: Персонаж стреляет полной очередью из АК-47 по трем большим крысам, бегущим на него из коридора. Выпущено 30 пуль. Сами крысы размером примерно 1/5 метра, между ними по метру, итого мастер считает, что в каждую из крыс могло попасть до трех пуль.

Делается по одной атаке трехпатронной очередью против каждой из крыс с учетом пенальти –4.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР ИЛИ ВЫСТРЕЛ

Персонаж может заявить, что прицеливается и стреляет в определенную часть тела. Варианты, куда можно целиться указаны в таблице ниже.

Заявивший прицельный выстрел получает пенальти к атаке, так как прицеливается в определенную часть тела (рука, голова и так далее) или зону (верхняя часть тела, туловище, ноги и так далее). В таблице указаны базовые точки попадания при прицеливании и пенальти к атаке. Если персонаж стреляет в область, то куда точно он попал определяется случайным броском. Например, строка таблицы «(1к6 = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), промах на 1 – в живот» означает, что в 50% шансов удачный выстрел по ногам попадет в левую ногу и 50% шанс, что в правую. Также «промах на 1 – в живот» означает, что если персонаж не пробил КЗ всего на 1, то он попал не в ноги, а в живот.

То есть, даже если персонаж не попал по цели с указанными пенальти, он все равно может попасть, хотя, и не туда, куда хотел. Например, персонаж стреляет в голову (пенальти –10). КЗ противника 15. Если персонаж попадет по КЗ 15 и выше с учетом пенальти за стрельбу в голову – он попал в голову. Если он попал по КЗ 14 или 13, то он попал в торс противника. Попадание по КЗ 12 и 11 дает попадание в руку (одну из двух – шансы равные).

Выбранная точка стрельбы (по гуманоидам)	Пенальти
Верхняя часть тела (1к6 = 1 – живот, 2-3 торс, 4 – правая рука, 5 – левая рука, 6 – голова)	-2
Нижняя часть тела (1к6 = 1-2 левая нога, 3-4 правая нога, 5 – живот, 6 – торс)	-2
Левая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 левая рука, 5-6 торс), промах на 1 – в левую ногу	-4
Правая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 прав. рука, 5-6 торс), промах на 1 – в правую ногу	-4
По ногам (1к6 = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), промах на 1 – в живот	-4
Голова/плечи (1к6 = 1-2 голова, 3-4 торс, 5 правая рука, 6 левая рука), промах на 1 – живот	-4
В ногу (При промахе на 1 или 2 – другая нога, при промахе на 3 – попадание в живот)	-7
В торс (При промахе на 1 – в голову, на 2 – в живот, на 3 – в руку)	-7
В живот (При промахе на 1 – в торс, на 2-3 – в ногу, на 4 – в руку)	-10
В руку (При промахе на 1 и 2 – в торс, на 3 – в живот, на 4 – в другую руку)	-10
В голову (При промахе на 1 и 2 – в торс, 3 и 4 – в руку)	-10

Выгода прицеливания в том, что персонаж выбирает точку, куда он стреляет или наносит удар. Например, попадание в голову при критическом попадании наиболее опасно, а, скажем, критическое попадание в ноги может отбить у противника возможность бегать. Также некоторые доспехи не полностью закрывают тело и иногда есть смысл прицельно стрелять по незащищенным участкам.

Таблица выше также может использоваться при определении точки попадания по противнику, использующему укрытие. Так можно пытаться стрелять с

пенальти по открытым частям тела, либо стрелять, куда придется. Например, если противник высовывается левой половиной тела из-за угла, то можно стрелять точно в левую половину тела. Это будет означать, что вы получите пенальти -4 к атаке, но в случае попадания попадете точно в открытую зону. Либо вы можете просто стрелять по противнику, но в этом случае он получает бонус +4 к КЗ за укрытие и опять-же, если будет зафиксировано попадание, значит вы попали в открытую зону. То есть, по сути, никакой разницы – лишь разные подходы.

СНАЙПЕРСКИЙ ВЫСТРЕЛ

Снайперский выстрел всегда заявляется совместно с прицельным выстрелом (см. выше). Снайперский выстрел возможен в руку, ногу, торс, живот или голову, то есть, в конкретную часть тела, и никогда в область. Во время стрельбы снайпер совершенно неподвижен, то есть, не получает бонус к КЗ от Ловкости и Уровня. Также снайперский выстрел требует на 1 Очко Действия больше.

При снайперском выстреле персонаж получает +2 к вероятности нанесения критической раны.

АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ И АТАКА БЕЗ ОРУЖИЯ

Делается, как и бросок стрельбы, но персонаж не получает пенальти за расстояние (так как атакуется противник вблизи). Также заметьте, что чтобы атаковать противника в ближнем бою, персонаж должен находиться рядом с противником – вполне возможно, ему придется потратить часть ОД «впустую» на то, чтобы подойти к противнику.

Для ближнего боя без оружия существует несколько видов ударов. Все они описаны в соответствующем разделе (см. ниже)

БРОСОК И МЕТАНИЕ

Бросок и метание аналогичны прочим атакующим действиям, однако, есть отличия.

Максимальная дальность прицельного броска (в категориях дальности) равна значению параметра Телосложения. Например, если Телосложение 5, предметы можно прицельно метать максимум на 5 категорий дальности.

Если предмет не проникающий (не копье, а к примеру, граната или камень) и бросается точно в цель, делается атака по КЗ цели, но при попадании ровно по КЗ цели, предмет отскакивает и падает в 1 метре от нее (в сторону бросавшего), если КЗ пробит на 1 балл и более – предмет падает точно в той позиции, где находится цель. При обычном промахе дальность падения равна 1 метру на категорию дальности на каждую единицу промаха. Куда улетел снаряд:

1к6	Где
1	Перед целью
2-3	Перелет и слева
4-5	Перелет и справа
6	Перелет

При промахе максимальная дальность, на которую улетает брошенный предмет – $\frac{1}{2}$ расстояния до цели.

Персонаж может бросить предмет не в цель, а рядом с ней – в этом случае КЗ цели (точнее, позиции, куда метается снаряд) считается равной 5, умножить на категорию дальности. См. таблицу ниже:

Дальность	1	2	3	4	5	6	7	8
КЗ	5	10	15	20	25	30	35	40

Если при броске персонаж не попал по КЗ цели, то граната падает в столько метрах от цели, сколько баллов не хватило персонажу для успеха. Например, Рок метает гранату на 20 метров (5я категория дальности). Ему надо пробить КЗ 25, но он попал только по КЗ 17. Разница 8, значит граната упала в 8 метрах от цели.

Направление, куда отлетел предмет определяется из следующей таблицы:

1к6	Где
1	Перед целью
2	Недолет и слева
3	Недолет и справа
4	Перелет и слева
5	Перелет и справа
6	Перелет

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ

Если у вас кончились патроны, а запасная обойма под рукой, перезарядка потребует от вас всего 2 ОД. Однако, если обойма на поясе, потребуются еще 2 ОД на то, чтобы снять ее с пояса, итого 4 ОД.

Заправка ленты в пулемет требует больше времени – 7 ОД с учетом того, что лента под рукой.

Достать стрелу или болт из колчана требует 1 ОД, а зарядка болта в обычный арбалет – 2 ОД, в композитный – 4 ОД.

Некоторые виды оружия имеют сложности с зарядкой. Например, в пятизарядное помповое ружье надо один за одним вогнать пять патронов, в барабан шестизарядного револьвера надо один за другим «вогнать» 6 патронов. Кстати заметьте, что патроны надо будет сначала достать (из кармана или коробки или еще чего).

В норме перезарядка требует минимум 2 Очка Действия, плюс еще 1 за каждый подзаряжаемый патрон. То есть, чтобы полностью перезарядить шестизарядный револьвер, потребуется 8 Очков Действий. И это при условии, что патроны уже в руке. А если патроны в патронташе, добавьте 1 ОД за каждый подзаряжаемый патрон.

Можно одновременно снимать с патронташа более одного патрона для ускорения перезарядки. Однако, при этом требуется спасбросок на Ловкость – против 15, если достаются и перезаряжаются сразу два патрона, против 20, если сразу три и против 25, если сразу четыре. Если спасбросок завален, минимум 1 патрон падает на землю. За каждые 5 баллов недоброса на землю падает еще один патрон.

БЫСТРЫЙ РЕМОНТ ОРУЖИЯ

Бывает, что стрелковое оружие заклинивает. Его можно починить по ходу боя, сделав бросок на Ремонт со сложностью 15 и потратив 5 ОД. Если бросок был успешен, оружие уже готово к стрельбе.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия – это действия, не требующие сосредоточения, значительных затрат времени и тому подобного. Они могут легко выполняться параллельно с основными действиями. Примеры свободных действий:

крикнуть короткую фразу, уронить предмет/оружие, отпустить веревку, кинуть и так далее.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Это не совсем действия, то есть, их нельзя отнести к обычным действиям перемещения или атаки.

ЗАДЕРЖКА

Персонаж, заявивший задержку просто перемещается по порядку Инициативы вниз. Например, если один персонаж хочет войти в комнату только после того, как второй персонаж забросит туда гранату, но его Инициатива выше, чем у гранадера, он может заявить, что пропускает свои действия до момента, пока не подействует гранадер. После этого он действует сразу за гранадером и до конца боя сохраняет такой порядок действий, если снова не применит задержку.

Еще один вариант использования задержки – ожидание действия. Например, снайпер может заявить, что будет стрелять в противника только если тот поднимет оружие. Если его Инициатива выше, чем у противника и противник поднимает оружие – снайпер может подействовать непосредственно перед действиями противника.

Данное действие можно использовать для «перехвата хода». Например, противник заскочил за угол до того, как персонаж успел выстрелить. Теперь, в начале своего действия, этот персонаж наводит свое оружие на этот угол и ждет, когда появится враг. Как только враг выскакивает из-за этого угла, ход немедленно переходит к персонажу, а затем, по окончании его действий, возвращается к врагу (если тот еще жив). Однако, после этого маневра, персонаж смещается по инициативе вниз, то есть, теперь он будет действовать после своего врага.

Однако, если враг не появится, персонаж просто теряет свои действия в этом раунде. Кстати, если он не перемещался, то считается неподвижной целью (не получает бонус от Ловкости к КЗ).

ОЦЕНКА ОБСТАНОВКИ

Персонаж может бездействовать весь раунд, оценивая ситуацию. Но в следующем раунде он будет действовать первым (если кто-то не заявит это действие в том же раунде, что и он, но раньше него). Это очень полезно для снайпера из примера выше (см. задержка) – теперь он сможет быть уверен, что успеет отреагировать на действия цели до того, как она подействует.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой является важной частью боевой системы. Поэтому ему посвящено несколько страниц с описанием специальных приемов, особых ударов и маневров.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Некоторые предметы не предназначены для того, чтобы их применяли в ближнем бою. Табуретки, стрелковое оружие и так далее. В таблице ниже даны основные параметры для использования таких предметов в качестве оружия ближнего боя, а именно: затраты ОД на удар, модификатор силы удара и максимум повреждений. Обратите, что удар средними и большими предметами требует для удара двух рук. Малыми и небольшими предметами обычно бьют с одной руки.

Размер орудия	ОД	Сила	Макс
Огромный (пулемет, ракетница)	7	+2	12
Большой (винтовка, лавка)	6	+1	10
Средний (дробовик, стул)	5	0	8
Малый (пистолет-пулемет, табурет)	4	-1	7
Небольшой (пистолет, настольная лампа)	3	-2	6

Кстати, заметьте, что любое импровизированное оружие ближнего боя дает пенальти -4 к атаке.

НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые типы оружия наносят лишь временные повреждения, например, удар кулаком, ногой, полицейские дубинки. Потерянные таким образом хиты восстанавливаются довольно быстро – за час восстанавливается столько хитов временных повреждений, каков ранг лечения.

Если при атаке таким оружием выпадает критическое повреждение, то такой результат трактуется, как обычная потеря хитов и восстанавливается как обычно. Конечно, с учетом того, что это критическая рана, которая может сломать кость – эффекты критических ран действуют как обычно.

Персонаж может заявить, что старается сделать свои атаки несмертельным оружием более смертоносными, в этом случае он увеличивает время, требуемого на удар на 1 ОД и получает пенальти -4 к атаке. При этом все нанесенные раны считаются обычными, а не временными.

С другой стороны, персонаж может попытаться атаковать оружием ближнего боя так, чтобы не наносить смертельных ран. (Это не всегда возможно, например, невозможно «несмертельно» распилить противника бензопилой). В этом случае время на удар также увеличивается на 1 ОД и он также получает пенальти -4 к атаке.

Временно потерянные хиты во всем аналогичны обычным хитам, однако, если хиты персонажа, благодаря несмертельным атакам опустились ниже 0, он лишь теряет сознание. Кстати заметьте, что 50% временных повреждений становятся постоянными и вот если продолжать бить бессознательного противника, то в конечном счете, можно его забить до смерти.

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Персонаж, который стреляет не получает бонус от Ловкости к КЗ в ближнем бою, если его атакует противник, находящийся рядом с ним (в соседней позиции).

АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ ОРУЖИЕМ, ТРЕБУЮЩИМ ДВУРУЧНЫЙ ХВАТ

Персонаж может попытаться ударить двуручным оружием одной рукой. В этом случае требования к Телосложению увеличиваются вдвое, наносимые повреждения получают пенальти -1 к Силе удара и максимальным повреждениям и каждая атака стоит на 2 Очка Действия больше.

Персонаж также может попытаться ударить одноручным оружием, взяв его двумя руками. Для этого оружие должно быть подходящим по размерам (обычно, не менее метра в длину). При таком ударе оружие считается двуручным, траты ОД на удар увеличиваются на 1, дается дополнительный бонус +1 к силе удара и максимальным

повреждениям и требования к Телосложению снижаются вдвое.

Например, Льюис схватил одной рукой копьё (требования Телосложения 4) и пытается ударить им одной рукой. Его Телосложение 7, значит он испытывает некоторые неудобства – получает пенальти -2 за недостаток сил. Базовые повреждения копьё – Телосложение +2, максимальные повреждения 10. Однако с учетом пенальти -1 за удар одной рукой, базовый уровень повреждений будет 8 (Телосложение 7 +2 бонус оружия -1 пенальти), значит копьё в одной руке нанесет 1к10 единиц повреждений при успешном ударе. Однако, удар во-первых будет стоить не 4 ОД, а 6, а во-вторых, за недостаток силы Льюис получит пенальти -2 к атаке.

ОСОБЫЕ ТИПЫ УДАРОВ И ПРИЕМОВ

Этими приемами постепенно овладевает персонаж, развивающий навыки ближнего боя. С повышением навыков Ближнего Боя, персонаж овладевает новыми приемами и становится все более опасным противником.

НАПАДЕНИЕ

Нападение – это атака с разбега. Перед выполнением этой атаки персонаж должен пробежать хотя-бы три метра. При этом он может заявить начало рукопашной атаки еще до того, как окажется непосредственно возле цели (обычные атаки ближнего боя заявляются только когда противник находится прямо перед атакующим).

Атака с разбега обычно более сильна – персонаж получает модификатор +1 к Телосложению для определения повреждений от удара за каждые 5 метров, которые пробежал персонаж в раунде, но не более +4.

Требования: Ближний бой 1+, разбег не менее 3 метров. Все Очки Действия на удар должны быть потрачены непосредственно во время разбега или до него. Траты ОД: стандартные.

БЛОК

Блок – это попытка заблокировать удар противника встречным ударом. Во время своих действий атакующий может оставить часть Очков Действий на то, чтобы заблокировать последующую атаку противника. На блок требуется столько ОД, сколько требуется на удар данным типом оружия -1. Например, если удар рукой требует 3 ОД, то на попытку блока рукой уйдет 2 ОД.

Персонаж может заявить попытку заблокировать удар перед любым броском противника на попадание в него и только один раз за удар (то есть, нельзя блокировать один удар дважды). Заявив блок, персонаж делает атаку в ближнем бою с модификатором, зависящим от разницы в размерах его оружия и оружия противника – см. следующую таблицу:

Огромное оружие (весло, ракетница):	+0
Большое оружие (лопата, молот, винтовка):	+2
Среднее оружие (вакидзаси, дробовик):	+4
Небольшое оружие (топорик, монтировка):	+7
Малое оружие (пистолет, нож):	+10
Крошечное оружие (скальпель, шило):	+15

Так если противник атакует молотом (модификатор +2), а его пытаются заблокировать ножом (модификатор +10), блокирующий получает модификатор -8 к броску (модификатор атакующего +2 минус модификатор

блокирующего +10, итого -8). Либо другой пример: атакуют вакидзаси, а вы пытаетесь заблокировать удар винтовкой, вы получаете бонус +2 к броску (разница +4 – 2).

Если результат этого броска больше или равен результату атакующего, значит блок удался и удар не проходит однозначно, иначе удар считается успешным только если результат атаки оказался выше или равен КЗ атакowanego.

Требования: Ближний бой 2+, Ловкость 5+, Сообразительность 4+. Траты ОД: Стандарт -1.

НАПРЫГИВАНИЕ

Этим маневром обычно пользуются животные, атакующие пастью или ударом лапой. Хотя этот прием могут использовать и люди, например, чтобы сбить противника с ног. Как и в случае с нападением, Очки Действия на эту атаку могут тратиться во время разбега, хотя в данном случае разбег не обязателен.

Атакующий делает обычную атаку против КЗ противника и в случае успеха, попадает по нему. Однако, во время прыжка, атакующий вынужден пренебречь защитой и поэтому не получает бонус к КЗ за Ловкость до своего следующего действия.

Однако, если он успешно проатаковал противника, они оба должны сделать успешный бросок Телосложение + Ловкость против сложности 20. Тот, кто не сделал спасбросок считается упавшим. Если атакующий успешно сделал этот бросок, а атакуемый – нет, значит атакующий оказывается прямо на атакowanym.

Требования: Ближний Бой 3+, возможность существа к прыжкам. Размер атакующего больше, равен или на одну категорию размера ниже категории размера атакowanego. Траты ОД: +1

МОЩНЫЙ УДАР

Этот прием позволяет просто бить сильнее. За каждый ОД, дополнительно потраченный на удар персонаж увеличивает силу наносимых повреждений и максимум наносимых повреждений на 1. Однако, есть ограничения – нельзя получить бонус более +4.

Требования: Ближний бой 4+. Траты ОД: Стандарт +бонус.

ПОДСЕЧКА

Подсечка – это удар по ноге в попытке сбить противника с ног. Она делается как обычная прицельная атака по ноге (пенальти -7), но после ее успешного выполнения противник должен сделать спасбросок на Ловкость против сложности 10 + нанесенные повреждения. Если спасбросок провален, цель падает.

Требования: Ближний бой 5+. Траты ОД: стандарт.

ВЫБИВАНИЕ ОРУЖИЯ

Выбивание – попытка выбить оружие из рук просто проведя сильный удар непосредственно по оружию противника. Делается прицельный удар по оружию противника (учитывается КЗ самого соперника) с модификатором, зависящим от размера оружия:

Огромное оружие (весло, ракетница):	+0
Большое оружие (лопата, молот, винтовка):	+2
Среднее оружие (вакидзаси, дробовик):	+4
Небольшое оружие (топорик, монтировка):	+7

Малое оружие (пистолет, нож):	+10
Крошечное оружие (скальпель, шило):	+15

Если удар был успешен, наносятся повреждения, а атакованный должен сделать успешный бросок на Ближний бой против нанесенных повреждений. Если бросок неуспешен, оружие выбито. Если противник держал оружие двумя руками, он получит бонус к своему броску, равный значению его Телосложения.

Требования: Ближний бой 6+, Телосложение 5+. Траты ОД: стандарт +1.

БРОСОК

Бросок – это попытка уронить противника. Для этого сначала надо схватить противника. Если тот уже зафиксирован (приемом захвата), этого не требуется. Иначе надо потратить 2 Очка Действия на то, чтобы схватить врага. При этом во-первых, персонаж должен сделать успешную атаку в ближнем бою по противнику, во вторых он вынужден пренебречь защитой – он не получает бонус от Ловкости к КЗ до следующего раунда.

После этого, персонаж может попытаться бросить противника, что требует дополнительных Очков Действий (базовое число на атаку в ближнем бою +1). Оба делают бросок на Ближний бой, но атакующий получает бонус +4. Если его результат больше результата противника, прием удался. Если результат противника превышает результат атакующего на 10 и более баллов, тому удалось провести контрприем и падает атакующий. Если результат оказывается равным, то падают оба.

Упавший получает повреждения, сила которых напрямую зависит от его Телосложения («Чем больше шкаф, тем громче он падает»). То есть, Сила нанесенных повреждений определяется прямо из таблицы повреждений исходя из его Телосложения.

Требования: Ближний бой 7+, Ловкость 5+. Траты ОД: 2 на то, чтобы схватить и по стандарту +1 на бросок. Категория размера атакуемого и атакованного различается не более, чем на одну категорию.

ХЛЕСТКИЙ УДАР

Хлесткий удар – это очень быстрый, но не сильный удар. Благодаря таким ударам, персонаж может бить чаще, но слабее. Траты ОД уменьшаются на 1, но сила удара и максимум повреждений снижаются на 2. Однако, стоимость удара не может быть ниже 2 ОД.

Например, если персонаж атаковал монтировкой (траты ОД на удар 4, повреждения: ТС +1), то хлесткий удар монтировкой будет стоить 3 ОД, а сила удара будет равна ТС -1.

Требования: Ближний бой 8+, Ловкость 5+. Траты ОД: Стандарт -1.

ФИНТ

Финт – попытка обмануть противника ложными движениями, а затем воспользоваться этим. В норме, за каждый ОД, потраченный на финт, персонаж получает бонус +1 к атаке (максимум +4). Но персонаж может использовать финт и по другому – потратив 4 ОД он может считать, что для своего следующего удара противник не получит бонус от Ловкости к КЗ.

Требования: Ближний бой 9+, Сообразительность 4+, Траты ОД: от 1 до 4 по заявке персонажа.

«ПРЯМОЙ» УДАР

Прямой удар – это вариант мощного удара, но гораздо более сильный. Он возможен только если противник не получает бонус к КЗ от Ловкости, либо если атакующий делает его с пенальти -10.

Прямой удар увеличивает силу наносимых повреждений на +3, а шанс нанесения критической раны на +1.

Требования: Ближний бой 10+, Телосложение 5+, Противник не получает бонус к КЗ от Ловкости либо удар проводится с пенальти -10. Траты ОД: Стандарт +1.

ОГЛУШАЮЩИЙ УДАР

Этот удар позволяет «вырубить противника» одним ударом, но он работает только если противник не получает бонус от Ловкости к КЗ (например, если не видит нападающего). При этом атакующий получает пенальти к атаке за прицеливание в голову -10. Если бросок атаки успешен, противник получает обычные повреждения (с учетом поглощения шлема), плюс должен сделать спасбросок на Телосложение против сложности 10 + нанесенные повреждения. Если бросок завален, противник теряет сознание.

Длительность бессознательного состояния зависит от того, сколько не хватило для успешного спасброска. От 1 до 5 баллов – на столько раундов. От 6 до 10 баллов – на столько минут. От 11 баллов и далее – на 1 час за каждый балл выше 10.

Требования: Ближний бой 11+, противник не получает бонус к КЗ от Ловкости. Траты ОД: Стандарт.

ЗАХВАТ

Захват позволяет зафиксировать противника и не дать ему возможность активно действовать. Чтобы зафиксировать противника требуется войти с ним в близкий контакт. Это лишает атакующего бонуса к КЗ от Ловкости.

Чтобы захватить противника, требуется сделать успешный бросок атаки с модификатором -10 против стандартного КЗ противника. Если этот бросок успешен, противник считается удерживаемым.

Удерживаемый персонаж не получает бонус от Ловкости к КЗ и не может выполнять действий руками (если его удерживают за руки) и/или ногами (если его удерживают за ноги).

Требования: Ближний бой 12+. Траты ОД: +1. Разница в категории размера атакующего и атакованного не более, чем на одну категорию.

Освобождение от захвата: Чтобы освободиться от захвата, персонаж должен сделать бросок на ближний бой и сравнить его с результатом броска на ближний бой противника. Если бросок успешен, ему удалось освободиться от захвата и дальше он может действовать как обычно.

Требования: Траты ОД: +1

ПОДЛЫЙ УДАР

Подлый удар – серьезная заявка на победу. Если по той или иной причине противник не получает бонус к КЗ от Ловкости, атакующий может провести удар в уязвимое место – с пенальти за прицеливание -10. При этом если противник не одет в доспех, закрывающий все тело, поглощения брони не учитываются, даже если место, куда

попал удар закрыто доспехом. Также дается бонус +2 к вероятности критической раны.

Требования: Ближний бой 13+, Ловкость 6+, Противник не получает бонус к КЗ от Ловкости и удар проводится с пенальти -10. Траты ОД: Стандарт +1.

БОЛЕВОЙ ПРИЕМ

Захватив противника, персонаж может заставить того испытать настоящую боль. Болевой прием можно проводить на руку или ногу, в зависимости от предпочтений атакующего – в любом случае на начало производства приема требуется 5 ОД. При этом за каждый дополнительный ОД, потраченный на производство болевого приема к нанесенным повреждениям прибавляется 1 хит, однако, максимум на болевой прием можно потратить столько ОД, какого значение Телосложения (прочие ОД просто «сгорают»). Как только количество нанесенных повреждений превышает Телосложение противника, тот начинает получать эффект критической раны. Эффект продолжается из раунда в раунд до тех пор, пока атакующий просто не сломает ногу или руку своему противнику или не сжалится и не отпустит его.

Например: Джон успешно захватил противника и теперь проводит болевой прием на руку. У него 8 ОД и в первом раунде он все их тратит на болевой прием. Итого 5 ОД уходят на подготовку, а 3 ОД наносят повреждения в 3 хита. Телосложение противника 7, значит пока наносятся обычные повреждения. В следующем раунде (у противника не получилось вырваться) Джон продолжает болевой и тратит на это все свои 8 ОД. Итого его противник получает еще 8 хитов повреждений (всего 11) и получает эффект критической раны на 4 хита (11 – 7 = 4). Итог – если доспех есть, то он повреждается, сама рука повреждается (трактруется, как растяжение связок) и так далее, а если доспеха небыло – рука просто оказывается сломана. Если противнику не удастся вырваться снова, Джон сможет продолжить болевой прием до тех пор, пока не вывернет руку наизнанку. Потратив еще 8 ОД он нанесет дополнительно 8 хитов повреждений и это будет соответствовать эффекту критической раны на 12 хитов – «Рука разворочена (трактруется, как перелом кости или костей), 2/3 хода от боли, нет действий данной рукой».

Понятно, что оторвать руку или ногу скорее всего, у персонажа не получится, поэтому все последствия критической раны на 11 и более хитов считаются аналогичными критической ране на 10 хитов.

Требования: Противник захвачен. Ближний бой 14+. Траты ОД: 5 и более.

УДУШЕНИЕ

Захватив противника за шею (см. прием «захват»), персонаж может попытаться его задушить. При этом противник может попытаться освободиться каждый раунд во время своего действия.

Каждый раунд удушения, кроме первого, атакуемый временно теряет 1 балл Телосложения и Ловкости. Как только Телосложение падает до 0, персонаж теряет сознание и умирает (хотя может быть реанимирован в течении пяти последующих минут). Потерянные таким образом баллы параметров могут восстанавливаться со скоростью 1 балл в минуту.

Наличие удавки (шнурка убийцы) позволяет провести этот прием просто незаметно подкравшись к спокойной жертве и проведя по ней успешную атаку с пенальти -10. Кроме того, удавка более эффективна и за каждый раунд использования жертва теряет по 2 балла Телосложения и 1 Ловкости.

Требования: Противник захвачен. Ближний бой 15+. Траты ОД: все.

ПЕРЕХВАТ ОРУЖИЯ

Перехват – это попытка схватиться за оружие противника, чтобы не дать врагу возможность им пользоваться. Во время такой атаки атакующий не получает бонус от Ловкости к КЗ. Для определения успеха, оба противника делают по броску на Ближний бой со следующими бонусами атакованному (тому, у кого пытаются перехватить оружие):

Огромное оружие (весло, ракетница):	+0
Большое оружие (лопата, молот, винтовка):	+2
Среднее оружие (вакидзаси, дробовик):	+4
Небольшое оружие (топорик, монтировка):	+7
Малое оружие (пистолет, нож):	+10
Крошечное оружие (скальпель, шило):	+15
Оружие держится в двух руках:	+ TC
Попытка схватить проводится двумя руками:	- TC

Если бросок атакующего при попытке захвата выше, чем у владельца оружия, атакующему удалось схватить за оружие и отвести от себя. Также все попытки использовать оружие против любой другой цели в зоне досягаемости, получают пенальти, равное Телосложению захватившего оружие и имеют 50% шанс промазать.

Требования: Ближний бой 16+, Ловкость 5+. Траты ОД: стандарт.

Обезоруживание: Обезоруживание – это попытка забрать у противника захваченное у него оружие. При этом делается обоюдный бросок на Ближний бой, в котором тот, кто держит оружие двумя руками получает бонус, равный его Телосложению. Если любой из борющихся превышает бросок противника на 10 баллов и более, считается, что он перехватил оружие и противник теряет над ним всякий контроль. Иначе борьба может продолжаться дальше.

Заметьте, что во время этой борьбы, оба соперника не получают бонус от Ловкости к КЗ, а если хотят получать, то получают пенальти -10 к броску на Ближний бой.

Требования: Траты ОД: 3 ОД.

УДАР В ПРЫЖКЕ

Действует аналогично нападению (см. выше), но удар идет в верхнюю часть тела. Сила удара и шанс критического удара увеличиваются на +2.

Требования: Ближний бой 17+, Ловкость 6+, разбег не менее 3 метров. Траты ОД: Стандартные.

«ИНЕРЦИОННЫЙ» УДАР

«Инерционный» удар – это удар, сила которого производится самим атакованным. Это удар, сила которого напрямую зависит от действий противника. К стандартным базовым повреждениям прибавляется следующий модификатор:

Цель бежала, прыгала, резко двигалась: +4
Цель быстро шла, атаковала в ближнем бою: +2
Цель стояла на месте и не двигалась: +0

Этот бонус также прибавляется к критическому шансу.

Например, к персонажу подбежал противник, тот встречает его «инерционным» ударом кулака. Базовые повреждения кулаком – Телосложение -2, однако за счет того, что противник всей своей массой налетает на кулак, дается бонус +4 к Силе наносимых повреждений, то есть, Сила повреждений становится равной Телосложению +2.

Требования: Ближний бой 18+, Ловкость 6+. Траты ОД: Стандарт. Может проводится только один раз против каждого противника и это должен быть самый первый удар.

ПРОБИВНОЙ УДАР

Пробивной удар – это прием, который позволяет атаковать цель и наносить ей повреждения без учета поглощения брони. Делается обычная атака в ближнем бою с пенальти, равным максимуму хитов доспеха и если удар был успешен, повреждения наносятся напрямую, то есть, без учета поглощений. Дополнительно Сила повреждений и вероятность критической раны увеличиваются на +1.

Требования: Ближний бой 19+, Ловкость 7+, Траты ОД: Стандарт +1.

ТОЧЕЧНЫЙ УДАР

Точечный удар – концентрированный мощный удар, цель которого – немедленно вывести противника из строя. При этом атакующий получает пенальти -10 за прицеливание, но получает бонус +3 к Силе удара и к вероятности нанесения критической раны.

Требования: Ближний бой 20+, Ловкость 6+, Телосложение 6+, Траты ОД: Стандарт +1.

«ДВОЙНОЙ» УДАР

«Двойной» удар – попытка ударить сразу двух противников одновременно. Например, стоящего спереди кулаком, а стоящего сзади – ногой. Или же это может быть «вертушка», в которой удар достанется двум противникам, стоящим спереди. Или это может быть удар обеими ногами в прыжке (в этом случае придется делать сбросок на Ловкость против сложности 13, чтобы не упасть).

Против каждого противника делается отдельная атака, но считается, что удары происходят одновременно, то есть, ОД тратятся как-бы на один удар. При этом Сила удара и вероятность нанесения критической раны возрастают на +1 и +2 соответственно.

Требования: Ближний бой 21+, Ловкость 8+, Траты ОД: Стандарт.

БОЛЕВОЙ УДАР

Болевой удар ставит своей целью быстро вырубить противника и он более эффективен, чем точечный удар. Он также проводится с пенальти -10 за прицеливание, но сила удара увеличивается на +4, а вероятность нанесения критической раны – на +8.

Требования: Ближний бой 22+, Ловкость 7+, Телосложение 6+, Траты ОД: Стандарт +1

«УРАГАННАЯ» АТАКА

Ураганная атака подобна «двойному» удару, но при этом персонаж наносит удары всем противникам вокруг (на соседних позициях). Сила Удара увеличивается на +1, а вероятность нанесения критической раны на +2. Каждый удар делается против каждого противника вокруг персонажа отдельно и рассматривается, как один удар в плане трат Очков Действий. То есть, затратив 4 Очка Действия обычный человек может проатаковать до восьми противников вокруг него.

Требования: Ближний бой 23+, Ловкость 9+, Траты ОД: Стандарт +1.

СУПЕР УДАР

Этот удар – дальнейшее развитие мощного удара – персонаж может потратить на него до 4 ОД, за каждый потраченный ОД он увеличивает Силу удара и вероятность нанесения критической раны на 1, а также игнорируется параметр максимальных повреждений.

Требования: Ближний бой 24+, Ловкость 5+, Телосложение 8+, Траты ОД: Стандарт + от 1 до 4 по выбору атакующего.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Это самый мощный и самый смертоносный из существующих ударов, секрет которого известен очень немногим. Во время этого удара атакующий вынужден собраться, полностью сконцентрироваться и поэтому не получает бонус от Ловкости к КЗ, а также атакует с пенальти -10. Однако, он получает модификатор +4 к Силе удара и модификатор +10 к вероятности нанесения критической раны. Кроме того, нанесенные повреждения не поглощаются доспехом.

Требования: Ближний бой 25+, Ловкость 7+, Телосложение 6+, Траты ОД: Стандарт +3.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

СТРЕЛЬБА С ДВИЖУЩЕГОСЯ ТРАНСПОРТА

Стреляющий с движущегося транспорта (или по движущемуся транспорту) получает пенальти к атаке. Как правило, пенальти равно -1 за каждые 5 км/ч разницы в скорости (примерно -1 за каждый метр, который проехало транспортное средство). То есть, если две машины разезжаются со скоростью 50 км/ч, стрелки получают пенальти -20, а вот если они идут «вровень» даже со скоростью 100 км/час, это пенальти не дается.

Кроме того, ДМ может назначить пенальти за неровности дороги и резкие маневры – гладкое шоссе может не давать пенальти, а вот езда по пустыне с резкими маневрами может оказаться сложной. Размер пенальти зависит от скорости езды – чем больше скорость, тем сильнее трясет. Иными слова, умножьте коэффициент ниже на 1/10 скорости вашего транспортного средства и получите пенальти с учетом тряски.

Гладкая дорога	x1
Дорога с редкими кочками и неровностями	x2
Пересеченная местность	x3
Ухабы и кочки повсюду и везде	x4

ОСТОРОЖНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Обычно, если вы стреляете в толпу, то есть шансы, что вы поразите не того, кого хотели (возможно даже союзника). Осторожный выстрел подразумевает, что стреляя в

противника вы хотите попасть только в него. При этом к атаке дается пенальти -4 и в случае промаха все пули уходят в «молоко». Либо вы можете потратить дополнительно 2 ОД и стрелять без пенальти.

Если же вы стреляете в толпу и не применяете осторожный выстрел, есть шанс, что пули прилетят не в того, кого хотелось бы. При каждом выстреле сначала определяется цель, куда полетят пули. Цель, куда хочет попасть стрелок имеет 2 балла, все цели в метре по сторонам и все цели в секторе обстрела – по одному баллу. Например, если персонаж стреляет в одного из двух бандитов, атакующих его спутника есть 2 шанса из 4, что он попадет в того бандита, которого хотел, 1 шанс из 4, что в другого бандита и 1 шанс из 4, что попадет в союзника.

Однако заметьте, что в толпу стрелять все равно опасно, так как союзник может частично или полностью прикрывать своим телом противника. В этом случае противник получит бонус к КЗ от +2 до +10 (в зависимости от того, на сколько хорошо его прикрывают) и если при выстреле вы промажете по его КЗ, но попали бы по нему, если бы не было прикрытия – значит вы попали в того, кто его прикрывает. В союзника, в данном примере.

Например, бандит дерется с Джозефом в ближнем бою, а Левис стреляет в этого бандита, не позаботившись о том, чтобы не попасть в Джозефа. Ситуация сложилась так, что Джозеф частично закрывает бандита от Левиса и дает тому бонус укрытия +4 к КЗ. С учетом базового КЗ бандита 12, тот теперь имеет КЗ 16 против атак Левиса. Левис стреляет и попадает по КЗ 15. Это меньше, чем текущий КЗ бандита, но в то-же время больше, чем его КЗ без учета укрытия, значит Левис попал в укрытие. То есть, Джозеф «ловит» пулю от своего союзника.

СТЕНА ОГНЯ

Если в одного противника выпускается вся обойма, его накрывает стена огня. Стрелок может подкорректировать прицел и, следовательно, шансы на попадание возрастают. Это означает, что за каждые 5 пуль в очереди, летящих в одну и ту же цель, стрелок получает бонус +1 к атаке.

Так персонаж с АК-47, выпустивший короткую очередь в одного врага (5 патронов) получит бонус +1 к атаке, а если он выпустит в этого врага длинную очередь (30 патронов), он получит +6 к атаке.

АТАКА РАЗНЫМИ ТИПАМИ ОРУЖИЯ

Подразумевается ситуация, когда персонаж меняет оружие во время своего действия. Например, стреляет в противника из револьвера, а затем пинает его. Это допустимо, если хватает Очков Действия, либо игрок решает использовать правило продолжающегося действия.

Например, у Люиса 8 ОД. Он делает один выстрел из своего револьвера (тратя 4 ОД), затем бьет рукоятью револьвера противника (еще 3 ОД) и использует 1 оставшееся ОД на еще один удар по правилам продолжающегося действия (то есть, в следующем ходу он сможет нанести еще один удар потратив всего 2 ОД).

СТРЕЛЬБА ИЗ ДВУРУЧНОГО ОРУЖИЯ С ОДНОЙ РУКИ И СТРЕЛЬБА ОДНОРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ С ДВУХ РУК

Стрельба из двуручного оружия с одной руки – сложный процесс. При этом, во-первых, требования к

Телосложению увеличиваются вдвое. Во-вторых, дальность оружия снижается на 2 метра (но дальность не может быть менее 1 метра). В третьих, рассеивание при стрельбе очередью увеличивается на 1. Так чтобы стрелять с АК-47 с одной руки без пенальти, требуется иметь Телосложение 10 и даже при этом Дальность будет не 8, а 6 и рассеивание будет не 4, а 5.

С другой стороны, если одноручным оружием стрелять с двух рук, это, во-первых, снижает требования к Телосложению вдвое, а во-вторых, увеличивает Дальность на 1 метр и если есть параметр кучности, то он уменьшается на 1 (но не менее 1). То есть, при стрельбе из Пустынного орла с двух рук, требуется Телосложение 4 и увеличивается параметр его Дальности с 4 до 5 метров.

СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК (ПО МАКЕДОНСКИ)

А-ля Макс Пейн и прочие. При такой стрельбе персонаж получает пенальти -4 к атаке, если использует одинаковое оружие в обеих руках и пенальти -6, если это оружие разное. Кроме того, у него могут возникнуть сложности с перезарядкой – обе руки то заняты (придется перезаряжать оружие по очереди). Если используется автоматическое оружие в режиме очереди, то коэффициент рассеивания увеличивается на 1. При такой стрельбе обе атаки считаются одновременными, хотя броски атаки делаются отдельно. Можно стрелять в разные цели, но это дает дополнительное пенальти -4 (суммарно пенальти станут -8, если оружие одинаковое или -10, если разное).

То есть, если в руках у персонажа две беретты, то он может стрелять из обеих, тратя на выстрел из обеих всего 5 ОД.

АТАКА ДВУМЯ ВИДАМИ ОРУЖИЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ (ДВУРУКИЙ СТИЛЬ БОЯ)

Такой бой подобен стрельбе по македонски. Тратить Очки Действий можно параллельно, но персонаж получает пенальти -4, если оружие одинаковое и пенальти -6, если оружие разное. Если это два больших оружия (бейсбольная бита, вакидзаси и т.д.), дается дополнительное пенальти -4.

Например, если персонаж атакует вакидзаси в одной руке и боевым ножом, то он будет атаковать с пенальти -6. Если он будет атаковать с двумя ножами, то с пенальти -4. А если решит атаковать бейсбольной битой и вакидзаси, получит пенальти к каждой атаке -10.

СТРЕЛЬБА С УПОРА

Если есть возможность и это удобно, то можно и даже полезно стрелять из двуручного оружия с упора. Это расценивается, как стрельба с сошек, то есть, вдвое снижает требования к Телосложению, утраивает коэффициент дальности (только при одиночных выстрелах) и уменьшает параметр кучности попадания пуль при короткой очереди на 1 (но не ниже 1). Также придется потратить 6 ОД на то, чтобы занять удобную позицию.

Таким образом можно стрелять, например, из винтовки лежа, если подложить под цевье что-нибудь подходящее, например, мешок с песком.

ВЫСТРЕЛ В УПОР

Если персонаж стреляет в противника, который находится в соседней позиции, он получает бонус +2 к атаке и должен выбирать – стреляет он в верхнюю часть тела или нижнюю (причем стрелять он будет без пенальти).

Если же оружие буквально приставлено в упор к части тела, делается прицельный выстрел, но без штрафа за прицеливание, без шансов попасть в другую часть тела и с бонусом +10 к попаданию.

ПРИВЫКАНИЕ К ОРУЖИЮ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Каждое оружие индивидуально, со своими особенностями, нюансами и так далее и так далее. Можно привыкнуть к определенному типу оружия (например, к «Пустынному Орлу» или АК74) и использовать его более эффективно, чем новобранец, только что взявший его в руки. Для отражения этого Мастер может ввести правила по привыканию к оружию. Привычка дает бонус к атаке и критическому шансу с определенным типом оружия.

До «0» уровня персонаж сможет подняться просто тренировкой в небоевых условиях. Однако, чтобы подняться выше – требуется реальный боевой опыт.

+/-	Значение
-4	Принципиально новое оружие (ранее такого не видел). До -2 растет после первого попадания в цель.
-2	Едва знаком. До -1 поднимается после двух успешных попаданий по цели.
-1	Осваивается. До 0 поднимается после 4х попаданий.
0	Стандартный уровень. До +1 поднимается после 2 лично убитых врагов из этого оружия.
+1	Умелый. До +2 надо лично застрелить 4х противников из этого ствола.
+2	Профи. До +3 надо 8 личных жертв.
+3	Эксперт. До +4 надо 15 личных жертв этого оружия.
+4	Мастер. Выше некуда.

За попадание в цель считается стрельба с расстояния не менее коэффициента дальности оружия. Несколько попаданий в результате очереди считаются за одно попадание. А за противников считаются враги. Сложность победы над которыми ниже уровня персонажа не более, чем на 2.

Если мастер допускает это правило, то при создании персонажа, игрок сразу может выбрать один тип оружия, в котором он умелый.

МОДИФИКАТОРЫ СИТУАЦИИ

Ситуации бывают разные. В таблице ниже сведена большая часть типичных ситуаций, а также бонусов и штрафов в зависимости от них.

Ситуация	Бл. бой	Стрельба
Атакующие бьют с двух сторон*	+2	-
Атакующий находится выше	+1	+0
Атакующий лежит	-4	**
Атакующий сидит на корточках	-2	+0
Атакующего не видно	+0†	+0†
Атакующий в неудобстве***	--- Особо ---	
Атакующий стоял	+0	-0†
Атакующий шел	+0	-2
Атакующий шел на корточках	+0	-4
Атакующий бежал	+0	-7
Атакующий полз	+0	-10
Атакующий прыгал	+0	-10
Цель не перемещалась	+0	0†

Цель сидит (или на корточках)	+2	-2
Цель лежит	+4	-4
Цель бежит	+0	****
Цель оглушена (но в сознании)	+0†	+0†
Цель еще не вступила в бой	+0†	+0†
Цель использует укрытие	--- См. Укрытие ---	
Цель беспомощна	††	††

* - только если атакующие (в ближнем бою) обошли цель с разных сторон – т.е. цель прямо между ними.

** - стрелять лежа можно, но не из луков или пращи.

Метать лежа можно только крошечные и малые предметы.

*** Атакующий в неудобном положении получает штрафы -4 (в некоторых ситуациях Мастер может увеличить штрафы или же наоборот - уменьшить). Например, если персонаж висит на веревке и при этом стреляет, он получает штрафы -4.

**** - бегущий персонаж получает бонус КЗ, равный +1 за каждые 5 метров, которые он пробежал.

† - защищающийся не получает бонус к КЗ от Ловкости

†† - атака по беспомощному персонажу всегда успешна. При атаке достаточно не выбросить критическую неудачу.

УКРЫТИЯ

Укрытием считается любой физический объект, способный принять на себя весь или часть удара пули, оружия ближнего боя и т.д. Так персонаж, стоящий за амбразурой ДОТа получает бонус укрытия, так как часть его тела закрыта бетоном. Персонаж в окопе также получает бонус укрытия от противников, находящихся вне окопа, так как часть его тела прикрыта землей.

Модификаторы Укрытий

Ситуация	Бонус КЗ
Скрыт на ¼ (находится за метровой стеной)	+2
Скрыт на ½ (выглядывает из-за угла)	+4
Скрыт на ¾ (выглядывает из окна)	+7
Скрыт на 9/10 (выглядывает в амбразуру)	+10
Стоит за глухой стеной	-

Указанный бонус к КЗ также модифицирует спасброски на Ловкость.

Бонус к КЗ от укрытия не дается, если атакующий заявляет прицельный выстрел в локацию, не закрытые укрытием. Например, если противник высунул голову в амбразуру, и персонаж стреляет ему в голову, атакующий получает штрафы -10 к атаке, а противник не получает бонус к КЗ.

МАСКИРОВКА

Персонажи должны что-то видеть, чтобы стрелять. Чем хуже видно цель, тем выше шансы стрельнуть «не туда». Маскировкой может считаться, например, погодные факторы (дождь, туман), освещение, скрытость за листвой, травой или маскировочной сетью и т.д.

Пен.	Состояние освещения
0	солнечная погода, хорошо освещенное здание
10%	плохо освещенное здание, легкий туман
25%	ливень, пыльная буря
50%	полная темнота (пещера без единого луча света) *

Проценты означают, что при каждой атаке у персонажа есть шанс полностью промахнуться, то есть даже если при броске атаки выпало попадание, все равно есть шанс (указанный выше) на промах.

* - атакуя цель, не видя ее, вы должны четко представлять, куда именно вы производите атаку. Если в предполагаемой позиции противника нет, вы промахиваетесь однозначно, если противник там – все равно есть 50% шанс промазать по нему независимо от результата броска атаки.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Жизнь в ядерной пустыне неизбежно влечет ранения и болезни. Большинство повреждений получают в сражениях с враждебно настроенными существами или людьми, но есть и другие пути получения повреждений персонажем, но о них позже.

Если зафиксировано попадание, определяются повреждения. Повреждения, наносимые стрелковым оружием берутся из его описания, повреждения, наносимые оружием ближнего боя определяются в зависимости от Телосложения. Если имеется броня, она может поглотить часть или все повреждения. Например, если персонаж одел броню, которая дает ему поглощение обычных повреждений 7, то винтовка, наносящая 1к8 баллов повреждений способна нанести персонажу ранение максимум в 1 хит и то, если повезет и на восьмигранной кости выпадет «8». Поглощение повреждений может вообще снизить повреждения до нуля.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТОЧКИ ПОПАДАНИЯ

Иногда надо определить, куда именно произошло попадание. Например, если противник частично укрыт или носит броню, закрывающую часть тела. Это важно для попаданий стрелковым, холодным или лучевым оружием, но некритично для поражений оружием, атакующим по области – взрывам, огню и так далее. Локация попадания всегда определяется при каждом критическом попадании, а также если жертва имеет доспех, не закрывающий все тело.

Таблица попаданий:

1d10	Гуманоид	Животное или Тварь
1	Правая нога	Правая передняя лапа/крыло
2	Правая нога	Левая передняя лапа/крыло
3	Левая нога	Правая задняя лапа (или хвост)
4	Левая нога	Левая задняя лапа (или хвост)
5	Живот	Хвост
6-7	Торс	Живот
8	Левая рука	Торс
9	Правая рука	Торс
10	Голова	Голова

НАПРАВЛЕНИЕ АТАК И РАЗМЕР СУЩЕСТВ

Очевидно, что маленькой крысе будут очень трудно дотянуться до головы человека, если тот стоит. Конечно, крысы прыгают, но шанс того, что атака придется именно в голову ничтожно мал, поэтому, когда малое существо атакует существо большего размера, считается, что атаки идут большей частью в нижнюю часть тела. При чем делается это без штрафа.

С другой стороны, некоторые существа способны атаковать рогами. Очевидно, если рога находятся на уровне головы или груди противника, то попасть в ногу сложно. Поэтому обычно считается, что удар головой или рогами идет в верхнюю часть тела и опять-же, без штрафа.

Невозможно предусмотреть все варианты и поэтому Мастер сам должен решать, кто, как и кого может атаковать.

ЛОКАЦИИ ПОВТОРНОГО ПОПАДАНИЯ

Если в результате атаки требуется определить точку поражения и желательно, чтобы при этом она находилась рядом с тем местом, куда попала предыдущая пуля, используйте следующую таблицу:

Для гуманоидов

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 левая рука, 4 правая рука, 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. рука, 5 лев. рука, 6 голова
Живот	1-2 живот, 3-4 торс, 5 правая нога, 6 левая нога
Рука	1-2 эта же рука, 3-4 торс, 5 другая рука, 6 голова
Нога	1-3 эта же нога, 4 живот, 5-6 другая нога

Для животных и тварей

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 правая передняя лапа (крыло), 4 левая передняя лапа (крыло), 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. передняя лапа (крыло), 5 левая передняя лапа (крыло), 6 голова
Живот	1-2 живот, 3 торс, 4 хвост, 5 правая задняя нога, 6 левая задняя нога
Крыло	1-2 это же крыло, 3 торс, 4 живот, 5 другое крыло, 6 голова
Перед. лапа	1-2 эта же лапа, 3 торс, 4 живот, 5 другая передняя лапа, 6 голова
Задн. лапа	1-3 эта же лапа, 4 живот, 5-6 другая задняя лапа
Хвост	1-3 хвост, 4 правая задняя лапа, 5 левая задняя лапа, 6 живот

Эта таблица используется только при попадании очередью. Если производится несколько отдельных выстрелов, локация попадания определяются независимо от предыдущих попаданий.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПОПАДАНИЯ

Если зафиксированы множественные попадания и нет желания кидать гору кубиков, можно посчитать средние повреждения. От базовых повреждений отнимается поглощение, затем производится подсчет. Например: в противника попало 20 пуль, каждая из которых наносит повреждения 1к12. Поглощение у противника равно 5, значит повреждения от каждой пули 1к12-5. Иными словами, примерно 8 пуль вообще не наносит повреждений, остальные 12 наносят в среднем 4 единицы, то есть, суммарные повреждения будут 12*4=48 хитов.

СБИВАНИЕ С НОГ

Устойчивость каждого существа равна удвоенному Телосложению (например, для среднего человека это число 10). Если в течении раунда повреждения, нанесенные в ближнем или рукопашном бою превысили это число, существо может упасть. Делается сбросок на Рефлексы, где сложность равна нанесенным повреждениям. Если бросок завален, существо падает на землю. Дальность, на сколько метров отбросит персонажа, равна нанесенным повреждениям, разделенным на удвоенное Телосложение.

Естественно, сбитый с ног оказывается лежащим на земле. Поглощения повреждений в данном случае не учитываются. То есть, если персонаж в доспехе атакован из дробовика, то даже если ему не будут нанесены повреждения, его все равно может отбросить на пару метров.

Для простоты можете пользоваться следующей таблицей. Находите столбец с Телосложением пораженного существа, затем ближайшее число меньше или равное нанесенным повреждениям. Поднявшись вверх столбца получаем дистанцию, на которую отбросит персонажа.

Т С	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
2	4	8	1 2	16	20	24	28	32	36	40
3	6	1 2	1 8	24	30	36	42	48	54	60
4	8	1 6	2 4	32	40	48	56	64	72	80
5	1 0	2 0	3 0	40	50	60	70	80	90	100
6	1 2	2 4	3 6	48	60	72	84	96	10 8	120
7	1 4	2 8	4 2	56	70	84	98	11 2	12 6	140
8	1 6	3 2	4 8	64	80	96	11 2	13 8	14 4	160
9	1 8	3 6	5 4	72	90	10 8	12 6	14 4	16 2	180
10	2 0	4 0	6 0	80	10 0	12 0	14 0	16 0	18 0	200
11	2 2	4 4	6 6	88	11 0	13 2	15 4	17 6	19 8	220
12	2 4	4 8	7 2	96	12 0	14 4	16 8	19 2	21 6	240
13	2 6	5 2	7 8	10 4	13 0	15 6	18 2	20 8	23 4	260
14	2 8	5 6	8 4	11 2	14 0	16 8	19 6	22 4	25 2	280
15	3 0	6 0	9 0	12 0	15 0	18 0	21 0	24 0	27 0	300

Например, если существу с Телосложением 4 было нанесено 22 единицы повреждений, ближайшее меньшее число в таблице – 16, значит персонажа отправит в полет на 2 метра.

Также при сбивании с ног персонаж должен сделать еще один спасбросок на Рефлексы против нанесенных повреждений – его провал означает, что персонаж выпускает все оружие из рук и оно оказывается на земле в 1к4-1 метрах от персонажа – даже если это была граната с выдернутой чекой.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОСОБЫХ ТИПОВ ОРУЖИЯ

Во вселенной Fallout есть несколько типов оружия, которые нельзя отнести ни к холодному, ни к стрелковому. Правила повреждений для этих видов оружия немного отличаются.

ГРАНАТЫ

Повреждения от взрыва гранаты зависят от типа используемой взрывчатки и они снижаются с увеличением

дальности от центра взрыва. Большинство гранат наносят повреждения ударной волной, осколочные повреждения, повреждения плазмой и огнем. Эти эффекты описаны в секции Снаряжение. Если персонаж видел, когда и от куда летит граната, он может сделать спасбросок на Ловкость против Сложности, равной результату атаки бросающего гранату.

Если спасбросок был успешен, значит персонаж вовремя укрылся, присел или сгруппировался и получит лишь половину повреждений. При этом в следующем ходу он имеет на 4 ОД меньше (до минимума в 0 ОД). Он может отказаться от спасброска, добровольно провалив его и получить повреждения, если желает сохранить за собой эти 4 Очка Действия. Персонаж не может использовать спасбросок на Рефлексы, если на начало следующего хода будет иметь менее 4 ОД.

РАКЕТЫ

Ракеты выпускаются либо из переносных ракетных установок, либо с турелей, либо с передвижных ракетных установок. Ракеты действуют так же, как и гранаты, но они имеют автономное питание (и соответственно, больший радиус, в котором могут поразить цель) и большую поражающую способность. Существует несколько видов ракет, их параметры занесены в раздел Снаряжение.

Удачный спасбросок на Рефлексы против Сложности, равной результату атаки стрелка, позволяет вовремя укрыться и получить лишь половину повреждений от взрыва, но только если атакованный видел момент пуска ракеты. При этом в следующем ходу он имеет на 4 ОД меньше (до минимума в 0 ОД). Однако, если ракета попала точно в цель, она наносит ей повреждения не взрывом, а «нормальные» повреждения и не дает право на спасбросок. Говорят, пережить прямое попадание ракеты можно лишь в мощной моторизированной броне, да и то если очень и очень повезет.

ОГНЕМЕТЫ И ОГОНЬ

Это очень страшное оружие в руках профессионала. При атаке огнеметом, цель должна сделать спасбросок со сложностью, равной атаке огнеметчика. Если результат цели выше результата огнеметчика – цели удалось избежать пламени и она не получает повреждений. Иначе...

Персонаж, находящийся в огне (или покрыт кислотой или подобным веществом), получает 1d6 повреждений огнем за раунд (помимо нанесенных повреждений). Помните, что раунд длится около 6 секунд реального времени.

Пламя можно попытаться сбить (Спасбросок на Ловкость, сложность 20, если был подожжен огнеметом, иначе Сложность 15) и каждая попытка требует 6 ОД. Обычно персонаж горит 1к4 раунда, но будучи подожжен огнеметом или коктейлем Молотова – 2к4 раунда.

Повреждения огнем поглощаются по графе «поглощения энергетического оружия», но если доспех закрывает не все тело, то поглощения снижаются вдвое.

ВЗРЫВЧАТКА И МИНЫ

Особенность их использования в эффективном подрыве. Если просто приложить брикет со взрывчаткой к стенке, после взрыва стену может и не разворотить. Но если заложить взрывчатку в трещину в стене – скорее всего, стена будет разрушена. Иными словами, если есть возможность правильно заложить взрывчатку, то

повреждения всему, что контактирует со взрывчаткой удваиваются! Чтобы правильно закладывать взрывчатку персонаж должен как минимум иметь открытый навык «Ловушки».

Как и в случае с гранатами и ракетами, взрыв мины ослабевает с удалением от точки взрыва

ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ

Некоторые повреждения техники могут очень вредно сказаться на тех, кто находится внутри ее. Что произойдет зависит от того, чем атакована техника.

Если атака направленного действия (стрелковым оружием), то есть шанс попадания в тех, кто находится внутри. Если на пути пули или луча находится персонаж, есть 50% шанс, что атака пройдет мимо него. В противном случае он получает ½ от повреждений, пробивших броню транспорта, в котором он находится.

Если атака ненаправленного действия (мина, граната, ракета), то каждый персонаж получает ¼ от повреждений, пробивших броню, если не сделает успешный бросок на Ловкость против сложности, равной нанесенным повреждениям. Если бросок сделан, персонаж не получает повреждений.

ПРОЧНОСТЬ И ХИТЫ ПРЕДМЕТОВ

Иногда стоит просто расстрелять или разрушить преграды, оказавшиеся на вашем пути, а иногда есть смысл стрелять сквозь препятствия, например, через стекло или тонкую деревянную стенку.

Материал	Поглощения/см
Веревка (пенька)	1/1/1
Дерево	1/2/2
Стекло	1/1/2
Кирпичная стена	3/4/6
Каменная стена	4/5/7
Бетонная плита	5/6/8
Железо	8/10/15
Сталь	10/15/20
Сверхпрочные стали	15/20/30

При попадании в препятствие, за каждый сантиметр толщины, наносимые повреждения уменьшаются на указанное число – соответственно для нормальных повреждений, энергетических и повреждений взрывом. Если повреждения прошли через все препятствия и осталось как минимум, 1 балл повреждений, значит в препятствии появилась сквозная дырка – ее размер зависит от того, чем были нанесены повреждения – от пули останется небольшое отверстие, от удара кувалдой – дыра размером с голову, а от взрыва – скорее всего, препятствие просто разнесет.

Если в предмет приходят повреждения в пять раз превышающие его поглощения, считается, что часть препятствия разрушается – доска может вылететь или сломаться, стекло разлетается на мелкие осколки, железная плита может оторваться и упасть, кусок камня может отвалиться от стены и так далее.

Также предметы можно попытаться сломать (порвать, выбить и так далее), сделав бросок на Телосложение против определенной сложности:

Объект	Сложность
Веревка (диам. 2 см)	29
Деревянная дверь, 3 см	23
Деревянная стена, 10 см	30
Стекло, 5 мм (оконное)	12
Стекло, 20 мм	27
Копье	20
Кирпичная стена 20 см	35
Стена из кирпича 40 см	40
Каменная стена 1 метр	55
Бетонная плита 20 см	40
Бетонная стена 40 см	50
Навесной замок	30
Цепь	30
Наручники	30
Железная дверь 5 см	33
Дверь Убежища	50

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ПАДЕНИЯ И КРУШЕНИЯ

Персонаж может упасть, при этом, если он падает с высоты более 3 метров, он получает повреждения в 1кб хитов за каждые 3 метра. Максимальные повреждения от падения – 20кб хитов. Падение на твердые поверхности (например, бетон), может поднять кость повреждений (до 1к12 за каждые 3 метра) и наоборот, падение на стог сена – снизить (в случае со стогом до 1к2 за каждые 3 метра).

Аналогичная ситуация с крушениями. Если машина врежется во что-то, улетает в кювет и так далее, персонаж получает повреждения, равные 1кб за каждые 10 км/час выше 40 км/час скорости транспорта до аварии. Так если автомобиль терпит крушение со скоростью 80 км/час, водитель и пассажиры получают 4кб повреждений.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ЯДА

Если персонаж вступает в контакт с отравленным объектом, например, с ядовитым жалом на хвосте скорпиона, ему необходимо сделать бросок на Телосложение (сложность броска указана для каждого конкретного яда). В случае провала броска, персонаж оказывается отравленным. Как правило, первый эффект проявляется не сразу после проникновения яда в кровь, а с некоторой задержкой. Через некоторый промежуток времени яд снова действует на персонажа с тем же эффектом (опять доступен спасбросок), и так пока не закончится его время действия.

Различные яды имеют различные эффекты. Большинство просто уменьшают Телосложение персонажа (и, соответственно, Хиты, кроме того, если Телосложение становится равно 0, персонаж умирает). Также стоит отметить, что если скорпион ужалил персонажа 3 раза, то персонаж может оказаться отравленным 3 раза. Естественно, есть противоядия.

ТИПЫ И ЭФФЕКТЫ ЯДА:

ТИП А (инфекция) - наиболее распространенный тип яда, тип А обозначает легкую инфекцию, занесенную через укус животных. Уменьшает Телосложение персонажа на 1 через каждые 4 часа, начинает действовать через 4 часа (спасбросок на Телосложение со сложностью 14 позволяет избежать повреждений), и находится в организме в течение 24 часов.

Тип С (паралитик) – яд этого типа вызывает серьезные спазмы желудка и тошноту, обездвиживая жертву. Иными словами, через 2 часа персонаж получает повреждения 1к2 балла Ловкости и так 4 раза каждые полчаса. (Спасбросок на Выносливость, сложность 16)

Тип D (биотоксин) – гораздо более неприятная разновидность яда. Встречается в жале радскорпиона, запросто может убить неопытного путешественника. Переработанная версия данного яда используется для приготовления универсального противоядия. Персонаж сразу теряет 1к3 балла Телосложения (если завалит спасбросок), затем четыре раза по 1к3 баллов каждые полчаса (успешный бросок на Телосложение, сложность 18 позволяет предотвратить действие яда в эти полчаса).

Тип F (нейротоксин) – редкое дикое животное имеет такой сильный яд, но это случается. Некоторые виды змей и пауков имеют такой яд. Яд типа F вызывает у жертвы шок – в следующем после укуса раунде, Ловкость получает повреждения –1к4 балла, затем –1к2 каждую минуту и так в течении 10 минут (Спасбросок на Телосложение, Сложность 22). Когда Ловкость падает до нуля, персонаж немедленно впадает в кому. За каждый день, проведенный в коме без доктора или противоядия, персонаж должен делать спасбросок на Телосложение, сложность 18, а в случае провала умирает.

Тип G (смертельный яд) – худший из всех ядов. В основном, производится только в лабораториях, и немногие могут иметь его при себе. В следующем раунде после введения, отравленный теряет 1к4 балла Телосложения и затем еще 1 балл Телосложения каждый раунд в течении трех минут (то есть, -18 от Телосложения, если все спасброски завалены). Сложность спасброска на Выносливость 20. Единственное, что может помочь – универсальное противоядие.

Повреждения параметров восстанавливаются со скоростью 1 в день (с помощью доктора – быстрее).

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ РАДИАЦИИ

Радиация – одна из неприятных реалий пост-ядерного мира. Источники радиационного излучения не всегда очевидны – персонаж может накапливать уровень облучения, просто отдыхая в зоне высокой радиации или проходя через кратер взрыва даже не подозревая об этом. Проблема в том, что от накопленной в организме радиации не так просто избавиться (сама по себе она практически не уходит).

Радиационное отравление лечится только особыми медицинскими препаратами. Некоторые расы имеют прирожденные способности не воспринимать некоторое количество излучения. Некоторые защитные костюмы также позволяют снижать уровень вредного воздействия радиации.

УРОВНИ РАДИОАКТИВНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

Легкий уровень (А): боеголовка с урановым сердечником. Руда, содержащая примеси радиоактивных изотопов.

Средний уровень (В): ядерный кратер более, чем столетней давности. Убежище, реактор которого поврежден или дал легкую течь.

Тяжелый уровень (С): Давно заглушенный ядерный реактор, помещения, прилегающие к помещению разрушенного ядерного реактора.

Опасный уровень (D): Бочка со свежими радиоактивными отходами. Первый уровень защиты ядерного реактора.

Критический (Е): Работающий ядерный реактор, имеющий минимальную защиту. Помещение, в котором находится разрушенный реактор.

Смертельный (F): Эпицентр «свежего» ядерного взрыва, «открытый» ядерный реактор.

Нахождение в зоне радиоактивного излучения в течении 10 минут без всякой защиты повышает уровень облучения персонажа до соответствующего уровню облучения (если до этого он не был облучен сильнее).

2 часа в зоне радиационного заражения увеличивает эффект облучения до следующей стадии, например, 2 часа в зоне среднего заражения расценивается как 10 минут в зоне тяжелого.

Сутки в зоне радиационного заражения рассматриваются, как 10 минут в зоне на два уровня более высокой радиации. Например, сутки в зоне с опасного заражения расцениваются, как 10 минут в зоне смертельного.

Неделя рассматривается, как если бы уровень заражения был на три уровня выше, месяц – как если бы на четыре уровня выше, год – как на пять уровней выше. То есть, если проспать годик на ящике боеприпасов с урановыми сердечниками, геморрой обеспечен. И не только геморрой.

Некоторые виды защитного снаряжения позволяют легче переносить уровень заражения. Например, защитный костюм, снижающий уровень радиации на 5 позволяет без особых проблем находиться 10 минут в зоне критического радиационного заражения, 2 часа в зоне опасного, сутки в зоне тяжелого и так далее.

В следующей таблице нет ничего приятного, но это последствия ядерной войны. Обычно через 24 часа после достижения каждого уровня облучения, проявляется следующий эффект:

ЭФФЕКТЫ РАДИАЦИИ

Легкий уровень облучения (А): персонаж чувствует себя необычно усталым.

Средний уровень облучения (В): персонаж чувствует слабость и боль. На коже появляется зуд. Быстро появляются ожоговые пятна.

Тяжелый уровень облучения (С): персонаж слабеет (Телосложение и Ловкость -1). Болят мускулы и связки. Кожа зудит и развиваются небольшие открытые воспаления. Начинают выпадать волосы. Обычные люди на таком уровне заражения теряют способность к воспроизводству (или имеют детей-мутантов).

Опасный уровень облучения (D): персонаж страдает рвотой и диареей. Связки и мускулы все еще болят, но это уже не самая худшая проблема. Открытые язвы покрывают тело, а волосы выпадают целыми клочками. Ночью персонаж начинает мило светиться. Дополнительно -1 от всех параметров.

Критический уровень облучения (Е): язвы начинают кровоточить, вместе с кровавой диареей. Волосы уже

выпали. Кожа становится мягкой, она свисает с костей. Излечение еще возможно. Дополнительно все параметры уменьшаются на 1 каждые 12 часов, пока не будет снижен уровень облучения.

Смертельный уровень облучения (F): этот уровень облучения вызывает беспмятство через несколько минут после облучения. Тело персонажа начинает отказывать разуму. Такое может случиться, или если персонаж бродил у открытого атомного ректора безо всякой защиты. Каждый час облученный должен делать спасбросок на Телосложение против сложности 20 и если завалит его – умирает.

РАНЕНИЕ ГОЛОВЫ

Попадание в голову, как правило, довольно серьезно сказывается на раненом. При каждом попадании, раненый должен сделать спасбросок на Телосложение против нанесенных повреждений, без учета поглощения брони. То есть, даже если персонаж не получил раны, он все равно может потерять сознание из-за сильного удара по голове. Если спасбросок завален на 1-5 баллов, персонаж оглушен на соответствующее количество раундов. Если завален на 6-10, то теряет сознание на 1к6 минут. Если завален на 11 баллов и более, то теряет сознание на 2к4 часов.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

Большинство ран в игре, хоть и вредят здоровью персонажа, но не так страшны, как в реальной жизни. Конечно, обычные раны опасны, но не так, как критические раны. Критические раны – это отражение того, чего стоит каждое попадание в реальной жизни. Каждое такое попадание несет в себе довольно серьезную угрозу – одно такое попадание может даже убить человека, который в игре способен пережить попадание очереди из автомата. Критические попадания приносят в игру некоторый элемент азарта и опасности, заставляя персонажей быть еще более внимательными и осматрительными.

Как обычно, мастер вправе видоизменить эти правила или вовсе отменить их. Для ускорения сражений можно считать, что критическая рана просто наносит двойные повреждения. Другой вариант видоизменения этих правил – «Ужасная Реальность» сделает игру намного более реалистичной, но с другой стороны, игрокам придется чаще создавать новых персонажей, так как старые будут выходить из игры с большой скоростью.

Наиболее оптимальный, как мне кажется, вариант – применять критические раны в том виде, в котором они предлагаются в правилах, плюс каждая рана, которая сняла хитов больше, чем Телосложение раненого также имеет критический эффект, но считается, что хитов было снято меньше на это значение Телосложения.

Например, если выпала критическая рана (снято 8 хитов), она рассматривается как обычная критическая рана на 8 хитов. А вот если было снято, скажем, 11 хитов (рана не критическая), а Телосложение раненого персонажа 6, то снимается 11 хитов и такая рана трактуется как критическая рана, в результате которой было снято 5 (11-6) хитов.

УРОВЕНЬ «УЖАСНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

Уровень «Ужасная Реальность» подразумевает, что любое попадание однозначно имеет критический эффект, а если при атаке выпадает критический шанс, то эффект считается более серьезным (в таблице критических ран смотрится строка ниже).

Например, если зафиксировано попадание и с учетом поглощения повреждений с персонажа снято 2 хита, то это именно критическая рана на 2 хита (смотрится по таблице – как будто были нанесены повреждения от 2 до 3 хитов). Если же при этой атаке выпал критический шанс, то снято также 2 хита, а вот последствия критической раны считаются более серьезными – как будто было снято от 4 до 6 хитов (следующая строка).

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ И ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Мастер может ввести правило, что при выпадении критического шанса, максимум повреждений, наносимых оружием игнорируется.

Так, например, если персонаж с Телосложением 10 атаковал противника мечом (бонус повреждений +3, максимум 10), то без критического попадания оружие будет снимать 1к6+1к8 хитов, а если выпадет критическое попадание, то будет снято 1к20 хитов (см. таблицу наносимых повреждений в зависимости от силы удара).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

Обычный шанс критического попадания 20 (натуральная двадцатка на кости 1к20) и он модифицируется значением Восприятия -5. Например, если у персонажа Восприятие 7 то он получает бонус +2 к Критическому попаданию. Это означает, что критическая рана теперь может быть нанесена, если при атаке выпадет 18, 19 и 20. Восприятие ниже 5 может уменьшить шанс критического попадания, но в любом случае, 20 на кости всегда трактуется, как критическое попадание.

Для определения последствий критического попадания берутся нанесенные повреждения. Последствия критических ран также снижаются благодаря поглощению доспехов и могут быть полностью предотвращены доспехом. Если доспех полностью поглотил повреждения критической раны, то он теряет 1 хит. Если же поглощения повреждений естественные (собственная шкура) и все нанесенные критические повреждения были поглощены, то все равно считается, что была нанесена критическая рана, но всего на 1 хит.

ПОСЛЕДСТВИЯ КРИТИЧЕСКИХ РАН

Обратите внимание, что однотипные последствия критических ран не кумулятивны, то есть, не складываются. У однотипных эффектов критических ран персонаж учитывает только наиболее серьезный эффект.

Например, если в результате одно критического попадания у персонажа перелом бедра или голени (1/3 хода, пенальти -4 ко всем броскам), в результате другого – ранение руки (пенальти -2 к броскам, роняется все, что в руках), то персонаж роняет все, что в руках, получает пенальти -4 к броскам (не -2 и не -6) и может двигаться со скоростью максимум 1/3.

Критические раны, как и обычные, наносят обычные повреждения, уменьшая хиты персонажа. Кроме этого они могут иметь дополнительные эффекты:

Ранение, Ушиб, Легкий ожог: Это наименее серьезный тип критической раны. Ранение дает указанные штрафы, пока не будет вылечено в течении 1к4 дней.

Повреждение, ожог: Эти раны создают серьезные проблемы для персонажа на пару недель; они исцеляются естественным путем, обычно в течении 3к6 дней.

Перелом, пробой: Переломы костей имеют диапазон от небольших трещин, которые не мешают персонажу до опасных для жизни сложных переломов. Сломанные кости сращиваются в течении 1+1к4 недель.

Раздробление, пробивание и разбивание: Суставы могут получить ужасные раны – если жертва выживает, она не сможет восстановить такие раны естественным путем – помочь ей сможет только квалифицированный доктор. Некоторые повреждения суставов очень серьезны - жертва должна лежать в постели от одного до восьми месяцев до того, как вновь получит способность двигаться.

Уничтожение (отстрел) конечности: Очевидно, что отстреленная конечность более не способна действовать. Ее нет. Человек без ноги не может идти или бежать и может лишь ползать или ходить на костылях. Персонаж с отстреленной рукой не может держать в ней что бы то ни было. Единственный способ восстановить дееспособность – поставить протез, но такой технологией владеют очень и очень немногие.

Шок от потери сустава заставляет человека впасть в отчаяние, уныние или апатию на 2d10 недель. По желанию Мастера, персонаж, который потерял “всего лишь” руку или ногу может выполнять различные действия после того, как придет в себя после болевого шока, длящегося 1d6 раундов.

Кровотечение: Персонаж, имеющий кровотечение (имеется ввиду серьезное кровотечение) теряет 1 балл Телосложения каждый раунд до тех пор, пока кровотечение не будет остановлено, начиная с того раунда, когда получил ранение.

Оглушение: В состоянии оглушения персонаж не способен производить какие либо действия. Его КЗ считается КЗ внезапности. Однако оглушение не означает, что персонаж падает без сознания – оно означает лишь то, что он не реагирует на то, что происходит вокруг него. Он также роняет все, что у него в руках, даже если это граната с вырванной чекой. Если персонаж перед этим бежал – он падает на землю.

Пенальти к броскам: Многие критические ранения вредят способностям жертвы, давая штрафы к броскам атаки, навыков, спасбросков и так далее. Эти штрафы даются ко всем действиям, либо к действиям определенным суставом, если поврежден только он (это указано в таблице). Некоторые повреждения могут полностью заблокировать возможность действовать и атаковать.

Пенальти к передвижению: Поражения ног и тела могут дать штрафы к способности персонажа двигаться. Обычно они выглядят как “1/2 хода”, “1/3 хода” и так далее. Это значит, что стоимость перемещения соответственно

увеличивается – скажем, с штрафа «1/2 хода» персонаж сможет пройти 1 метр, потратив 2 Очка Действия. Если скорость персонажа ограничена, он не может бегать, ходить на корточках или прыгать; он может только ходить или ползать с ограниченной скоростью. «Нет хода» означает, что персонаж не способен самостоятельно перемещаться вообще никаким способом.

Повреждения доспеха: Некоторые критические раны приводят к повреждению доспехов. Если жертва не имеет доспехов в точке поражения, ранение обычно оказывается значительно более серьезным (см. следующую строку таблицы). Критические Повреждения доспеха снижают его хиты на 1. Если хиты доспеха сняты полностью, доспех можно выбросить – он больше не защищает.

Немедленная смерть: Хиты и Телосложение жертвы немедленно обнуляются. Персонаж мертв.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАБЛИЦАМИ:

Сначала надо узнать, куда было произведено попадание, если это стрелковое или лучевое оружие, затем ищите точку поражения, смотрите количество снятых хитов и находите результат.

Если поражения произведены всему телу (сбит машиной, упал с высоты, рядом произошел взрыв, атакован из огнемета и так далее), смотрите конкретно этот тип критического поражения (поражения всего тела).

ПОРАЖЕНИЕ: НОГА

1	Ранение ноги, нельзя бежать
2-3	Ранение ноги, 1/2 скорости
4-6	Поврежден доспех. Нога повреждена, 1/3 хода. Если доспеха нет – см. 7-10.
7-10	Перелом кости бедра или голени, 1/4 хода, штрафы -4 к броскам от болевого шока
11-15	Перелом ноги, нет хода (хотя все-же можно ползти), действия с штрафы -4 к броскам
16+	Нога отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ: ЖИВОТ

1	Ранение живота, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение живота, оглушение на 1 раунд, 1/2 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение живота, оглушение на 1к4 раунда, 1/2 хода; если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Повреждение живота, кровотечение, 1/3 хода, штрафы -4 к броскам
11-15	Поврежден живот, 0 хитов, кровотечение
16+	Живот разворочен, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: ТОРС

1	Ранение торса, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение в торс, оглушение на 1 раунд, 1/2 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение торса, штрафы -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Торс поврежден, кровотечение, 1/2 хода, штрафы -4 к броскам
11-15	Торс разворочен, падение в 0 хитов, кровотечение
16+	Торс разворочен, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: РУКА

1	Ранение руки, несомое бросается
2-3	Ранение руки, все, что в руке – бросается, штрафы -2 к действиям этой рукой
4-6	Поврежден доспех, повреждение руки, штрафы -4 при действиях этой рукой, что в руке – бросается. Если нет доспеха – см. 7-10.

7-10	Перелом руки, оглушение на 1 раунд, бросаются все, что в руках. Нет действий данной рукой.
11-15	Рука разворочена, не может бежать, нет действий данной рукой, пенальти -4 от болевого шока.
16+	Рука отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА

1	Ранение головы, оглушение на 1d3 раунда
2-3	Лицо повреждено, пенальти -4 к атаке и -2 к Восприятию, оглушение на 1d3 раунда.
4-6	Поврежден шлем (доспех). Повреждение головы, оглушение на 1d6 раундов, Пенальти -4 ко всем броскам. Если нет шлема – см. 7-10.
7-10	Пробита голова, 0 хитов, кровотечение
11-15	Череп пробит, 0 хитов, Сообразительность и Восприятие падают вдвое, кровотечение
16+	Пробита голова, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: ХВОСТ

1	Ранение кончика хвоста, любой несомый в нем предмет роняется, пенальти -2 к атакам хвостом
2-3	Повреждение хвоста, нет атак хвостом; 1/2 хода, если хвост используется для перемещений
4-6	Повреждение хвоста, потеря атак хвостом, пенальти -2 к броскам от боли; 1/3 хода, если хвост используется для перемещений.
7-10	Хвост перебит, оглушение на 1d3 раунда, нет атак хвостом и пенальти -4 к атакам; 1/3 хода, если хвост нужен для перемещений
11-15	Хвост разворочен, болевой шок на 1d3 раунда (нет действий), 1/2 хода, пенальти -4 к броскам; нет хода и атак, если хвост нужен для перемещений
16+	Хвост отстрелен, оглушение на 1d6 раундов, нет хода и атак, 0 хитов, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ ВЗРЫВОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкая контузия – до своего следующего действия не получает бонус к КЗ от Ловкости
2-3	Множественные легкие ранения, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, много ранений, пенальти -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Повреждения тела и конечностей. Оглушен на 1к6 раундов, 1/2 хода, пенальти к броскам -4
11-15	Контузия. Повреждения всего тела, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, Сообразительность и Восприятие -2, кровотечение.
16-22	Тяжелые повреждения корпуса и головы, 0 хитов, кровотечение, Сообразительность и Восприятие падают вдвое
23+	Разорван на клочки. Немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ УДАРОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкий ушиб, оглушение на 1 раунд
2-3	Множественные ушибы, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, множество ран и ушибов, пенальти -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Трещины в костях. Оглушение на 1к6 ходов, 1/3 хода, пенальти к броскам -4
11-15	Несколько переломов, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, кровотечение.

16-22	Тяжелые переломы, в том числе черепа, 0 хитов, кровотечение, Сообразительность и Восприятие падают вдвое
23+	Переломы, не совместимые с жизнью. Немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ ОГНЕМ (ПОРАЖЕНИЯ ВСЕГО ТЕЛА)

1	Легкие ожоги, -1 от всех бросков за счет боли
2-3	Ожоги тела, -2 к броскам
4-6	Поврежден доспех, ожоги тела и конечностей, 1/2 хода, пенальти -2. Если нет доспеха – см. 7-10.
7-10	Тяжелые ожоги тела и конечностей, 1/3 хода, пенальти -4
11-15	Тяжелые ожоги всего тела – нет хода и атак, без помощи смерть через 1к4 часа
16-22	Прожженные внутренние органы, 0 хитов, кровотечения
23+	Сожжен заживо. Немедленная смерть.

КРИТИЧЕСКИЕ НЕУДАЧИ

Во время боя существует вероятность критической ошибки. Критическая неудача возникает только если при атаке выпадет натуральное «1». Для определения результата критической неудачи бросьте 1к10 и посмотрите результат в таблице ниже.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ОШИБОК

1: Взрыв Оружия – такая неприятность может случиться с взрывчатым и энергетическим оружием (обычное оружие просто рассыпается). Наносит 2d10 повреждений взрывом (1к10 в радиусе одного метра).

2: Саморанение – вы порезались ножом или прострелили себе ногу. Наносятся обычные повреждения.

3: Оружие ломается – оружие сломалось. Огнестрельное оружие заклинило и потеряло хит, прочее потеряло 2 хита.

4: Потеря патронов – магазин оружия поврежден, патроны испорчены или вся обойма разрядилась в воздух. Использование этой обоймы или патронов невозможно. Если деретесь оружием ближнего боя – см. «3»

5: Оружие заклинило или застряло – надо смазывать свой пистолет! Требуется срочный ремонт (сложность 15). Если вы дрались оружием ближнего боя, вы его просто уронили.

6: Вы поскользнулись и упали. Находясь на земле, вы не получаете модификаторов к Классу Защиты от Ловкости. Если уже лежал – см. 5

7: Упавшее оружие – по какой-то причине оружие выскользнуло из ваших рук и упало к ногам.

8: Потеря Инициативы! Теряете 2к4 Очков Действий, причем если все Очки Действий этого раунда потеряны, недостающие будут взяты с Очков Действий следующего раунда.

9: Замешкался! Получаете пенальти -2 к атаке и КЗ до конца вашего следующего хода и теряете оставшиеся ОД этого раунда.

10: Обычный промах. Ничего страшного. Продолжайте.

Естественно, поощряется создание Мастерами своих Критических ошибок. Это только примеры.

Также если используется правило по хитам оружия, то каждая единица при броске атаки расценивается, как ухудшение состояния оружия на 1 хит.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА И ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

В этой главе описываются моменты, не включенные в предыдущие главы, но не менее важные. Здесь описано как развиваются персонажи, а также некоторые нюансы приключений.

ЛЕЧЕНИЕ

Существуют три способа лечения персонажа: естественный путь, с течением времени, ускоренный – благодаря докторскому уходу и быстрый, через использование умений и медикаментов. Отдыхая в течении дня, персонаж восстанавливает столько хитов, каков его Ранг Лечения. В состоянии незначительной активности (ненапряженном путешествии, спокойной поездке) персонаж восстанавливает $\frac{1}{2}$ этого количества хитов в день. Если же персонаж воюет, бежит и занимается прочими действиями, мешающими его организму спокойно отдыхать, он не восстанавливает хиты в это день.

Когда персонаж потерял все хиты, он теряет сознание. Если последнее нанесенное ему ранение было в голову, торс или живот, то все оставшиеся хиты списываются с Телосложения. Если и Телосложение упало до нуля – персонаж умер. Однако, если Телосложение более нуля, каждый день у персонажа есть шанс (Спасбросок на Телосложение против Сложности 20), что он придет в себя (все броски в таком состоянии делаются с пенальти -10 и персонаж имеет только половину от базового количества Очков Действий). Если при броске результат 15 и менее – персонаж теряет 1к4 балла Телосложения. Это означает, что персонаж, находящийся без сознания, в конечном счете, может очнуться, хотя это займет несколько часов или даже дней, а может и умереть.

Использование различных химических препаратов может поднять хиты персонажа (что приведет его в сознание), но Телосложение восстанавливается с обычной скоростью.

ЗАРАЖЕНИЕ КРОВИ

При желании, мастер может ввести следующее правило:

Если персонаж имеет необработанные раны, то через день он должен сделать спасбросок на Телосложение со сложностью 14 и если завалит, считается, что он подхватил инфекцию – яд «А».

СМЕРТЬ

Смерть приходит в разных формах: старость, авткатастрофа, случайный осколок метеорита или несколько грамм еще теплого от выстрела свинца. Обычно, смерть – это билет в один конец, умершие персонажи не могут быть возвращены к жизни. Употребление слова «обычно» подразумевает наличия множества лазеек для избежания этого правила. В конце концов, пустыня огромна и загадочна.

Смерть персонажа наступает в момент, когда его Телосложение стало равно нулю. Если хиты персонажа опустились до нуля, он лишь теряет сознание и может прийти в себя. Если же Телосложение упало до 0 – прийти в себя персонаж уже не сможет, по крайней мере, без помощи экстренной реанимации.

Как бы то нибыло, когда Телосложение персонажа опустилось до нуля, можно написать на его листке

большими черными буквами «МЕРТВ» и создавать нового персонажа.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Во время путешествий, персонажи могут встречаться с жителями пустыни, другими путешественниками, бандитами и странствующими торговцами. Как правило, в разных регионах можно встретить разных существ – где-то больше бандитов, где-то дикарей, а где-то смертоносных хищников или чудовищ.

Частота встреч определяется Мастером и, как правило, зависит от пригодности данного региона для жизни населяющих его созданий. Ближе к городам чаще можно встретить людей, в некоторых регионах большое количество супер-мутантов, в других обитают дескло. Обычно, за день происходит до трех случайных встреч, в среднем одна – две. Причем, не обязательно эти встречи боевые.

Мастер может сам выбирать подходящую случайную встречу, либо использовать простейшую табличку, данную ниже, либо создать свои собственные таблицы для игры.

1к20	Встреча
1-4	Враги или бандиты
5	Торговец или караван
6-9	Местные жители или мелкое поселение
10	Стихийное событие
11	Другие путешественники
12	Требуется помощь
13	Интересная находка
14-17	Агрессивные животные или чудовища
18	По выбору Мастера
19	Особое событие
20	Двойная встреча. Бросьте дважды, игнорируя 19, 20

Враги или бандиты: Это практически всегда боевое столкновение, хотя бандиты не всегда стремятся убить персонажей – они могут попытаться ограбить их, захватить в рабство, а могут даже проигнорировать или с опаской пропустить. Конечно, далеко не всегда очевидно, что встречные – бандиты. Они могут маскироваться под кого угодно.

Торговец или караван: Это встреча, в которой персонажи могут что-то прикупить или продать лишнее.

Местные жители или мелкое поселение: Это типичная небоевая встреча, во время которой персонажи могут отдохнуть, пообщаться с местными жителями, поторговать по мелочи и так далее.

Стихийное событие: Это периодически повторяющееся событие, которому становятся очевидцами персонажи. Это может быть странное свечение, извержение, тайфун, землетрясение, обвал, песчаная буря или что угодно, на что хватит фантазии у Мастера. Данное событие может совершенно не затрагивать персонажей, а позволяет понять и прочувствовать атмосферу ядерной пустыни.

Другие путешественники: Это группа лиц, путешествующая из поселения в поселение в поисках заработка, определенных предметов, приключений и так далее. Они могут знать многое и многое уметь. Могут что-то продать, подсказать, попросить и так далее – все, на что хватит фантазии Мастера.

Требуется помощь: Это особая ситуация, в которую оказываются вовлечены персонажи. Например, это может быть ребенок, на которого напали дикие собаки или пара бандитов, пытающаяся схватить убегающую женщину. Это может быть дикая собака в капкане или, скажем, истекающий кровью бандит, одиноко лежащий в пустыне. Конечно, нет никаких однозначных рекомендаций, как поступит партия – этот тип случайных встреч более всего влияет на их карму.

Интересная находка: Что найдут персонажи – заброшенную стоянку с ящиком патронов, старую палатку с целебными травами или порошками внутри, растерзанного человека с карманами, набитыми чипами или наркотиками, брахмина, которого можно сдать на мясо или шкуру и так далее – решать Мастеру.

Агрессивные животные или чудовища: Это твари, которые нападают на персонажей, как только их замечают. Стая волков, чудовищ – мутантов, радскорпионов и так далее.

По выбору мастера: Если выпало 18, значит Мастер может выбрать ту встречу, какую хочет. Однако, при наличии перка «рейнджер» у одного из персонажей, это может означать Особую встречу.

Особая встреча: Это изюминка компьютерной игры Fallout – нечто действительно уникальное, практически необъяснимое и неповторимое. Стадо брахминов, играющих в покер, рыцари круглого стола в поисках священной гранаты, разбившаяся летающая тарелка, кит в центре континента, врата, через которые можно ненадолго пройти в прошлое и так далее и так далее.

Двойная встреча: В данной ситуации могут быть вовлечены несколько сторон и Мастер может самостоятельно сформировать ситуацию, исходя из того, что выпадет. Например, если выпадут бандиты и агрессивные животные, партия может увидеть, как группа людей (или гулей, супермутантов и так далее) сражается с группой, например, кротокрыс. Или это караванщики, забредшие в очень маленькое поселение. Или, например, часть горы обрушивается, открывая вход в небольшое помещение, некогда бывшее тайным бункером. И так далее и так далее.

РАССТОЯНИЕ ВСТРЕЧИ

Обе стороны делают бросок на Скаутинг и тот, у кого результат выше раньше замечает встречную группу. Базовое расстояние между группами при этом равно 2 метра, умножить на результат броска Скаутинга. Группа, выигравшая бросок может затаиться, попытаться избежать встречи или немедленно атаковать. Если они не обращают внимания на вторую группу, вторая группа обнаруживает их на расстоянии в 2 метра, умножить на результат броска Скаутинга ведущего этой группы. Расстояние может быть больше на открытых местностях (вплоть до 50 метров на результат Скаутинга) или менее, скажем, темной ночью (1 метр за каждые 4 балла результата).

ОТНОШЕНИЯ

Отношение – это то, как на вас реагируют мастерские персонажи. Для простоты принимается, что существует пять основных ступеней отношений:

Обожание: Вас любят и уважают. Обычно добиться такого отношения нелегко и как правило, обожать вас начинают,

когда вы сделаете что-то очень важное и нужное для персонажа. Если же вы достигли такого отношения лестью, взятками или как-то еще, то очень скоро обожание сменится на обычные дружеские чувства.

Обожающий вас персонаж способен поделиться с вами тем, что вам необходимо. Конечно, все зависит от каждого конкретного персонажа – кто-то сразу согласится отдать вам последнюю рубашку, а кто-то (особенно, если вы добились такого расположения лишь уговорами) может воспринять вас как плута, пытающегося его обобрать. Обожающий вас персонаж способен вступить за вас, даже если это может быть опасно для него.

Дружелюбие (симпатия): К вам относятся по доброму. Обычно так относятся к людям, сделавшим значительное полезное дело. Дружелюбия можно добиться и простым разговором, но обычно такое изменение отношения длится недолго – вскоре оно вернется к нейтральному отношению.

Дружелюбные персонажи охотно с вами разговаривают и могут оказать мелкие услуги. Они могут замолвить за вас словечко, дать подсказку или рассказать интересный слух.

Нейтралитет: Это наиболее распространенная форма отношения. Эти люди не лезут в ваши дела и относятся к вам как к обычному жителю или страннику. Они могут вам что-то подсказать (например, как пройти до кабака или как зовут и где найти мэра), но они не склонны к общению и предпочтут побыстрее избавиться от вас и продолжить заниматься своими делами.

Неприязнь: Что-то в персонаже раздражает этих людей. Возможно, он слишком отличается от них (это типичное отношение многих людей к представителям супермутантов, гулей и дескло), либо сделали что-то такое, что данный персонаж явно не одобряет. Возможно, у персонажа просто такой характер.

Такие персонажи предпочитают не общаться с вами. Они могут нагрубить (если не боятся), дать неверную информацию или вообще обмануть. Некоторые из них могут даже «подставить» вас, если их совесть это позволит.

Ненависть: Это крайне отрицательное отношение к вам. Вероятно, вы чем-то сильно «насолили» этому персонажу – если представится возможность, такой персонаж ударит вас ножом в спину (или вызовет на честный бой – смотря какой персонаж). Ничего хорошего от такого персонажа ждать точно не приходится. Он навредит вам, как только у него появится подходящая возможность.

Большинство жителей пустоши относятся к странникам нейтрально, реже неприязненно. Бармены и торговцы, как правило, относятся к персонажам лучше – многие дружелюбны, так как понимают, что хорошая торговля держится на хороших отношениях. Персонажи с отрицательной кармой хуже относятся к персонажам с положительной кармой, равно как и наоборот.

Кстати, далеко не всегда можно понять истинное отношение персонажа к вам. Всегда это сможет сделать только персонаж с перком «Эмпатия». Прочие же могут попытаться понять отношение персонажа, сделав успешный бросок на Сообразительность против скрытного броска собеседника на «Разговор» (не чаще одного раза за весь диалог) – если бросок был успешен, значит персонаж

узнал об истинном отношении к нему собеседника, иначе он видит то отношение к себе, которое хочет показать собеседник.

Конечно, отношения между персонажами не ограничиваются этими пятью вариантами – их много больше, эти пять основных вариантов даны лишь как условности.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Последователи – это мастерские персонажи, которые добровольно решили следовать за персонажем игрока. Обычно последователь не требует ничего взамен, кроме как уважения к своей персоне – персонаж, который явно пренебрежительно относится к своим спутникам очень быстро их теряет – последователи просто покидают его.

После того, как мастерский персонаж решил присоединиться к персонажу игрока, он оказывается под полным контролем игрока и игрок управляет им также, как своим персонажем. Конечно, Мастер в любой момент может «перехватить» управление последователем «в свои руки», например, в случаях, когда у последователя и персонажа игрока нет возможности поддерживать связь. Или в случае, когда персонаж игрока требует от последователя невозможного, например, очень и очень немногие из последователей согласятся пойти на смерть или смертельно опасное дело.

Иногда Мастер может частично управлять последователем – к примеру, персонаж игрока отдает последователю приказ – разведать обстановку впереди и не открывать огонь. Однако, последователь попадает в засаду и Мастер решает, что тот пренебрегает приказом и начинает стрелять в противников.

Если персонаж теряет последователя благодаря своей беспечности, неаккуратности или безалаберности, прочие его последователи могут решить покинуть его. Другие могут прослышать о случившемся и не будут связываться с таким персонажем. Количество последователей фактически ничем не ограничивается, но редко кто сможет собрать, а затем и контролировать сразу нескольких спутников.

Стартовые параметры, особенности и навыки последователя определяются Мастером. Дальнейшее развитие может по согласованию контролироваться игроком.

ОПЫТ И УРОВНИ

Одна из важнейших вещей, которые приобретает персонаж во время своей жизни – опыт. Плохой и хороший – достижения и провалы – все это повышает шансы на выживание персонажа во враждебном мире.

После уничтожения достаточного количества противников, и выполнения достаточного количества заданий, персонаж может повысить свой уровень. Как повышается и оценивается опыт описано в разделе «Ведение игры», здесь лишь описано то, как совершенствуется персонаж при получении опыта.

Таблица развития персонажа:

Уровень	Опыт
1	0

Уровень	Опыт
11	55.000

2	1.000
3	3.000
4	6.000
5	10.000
6	15.000
7	21.000
8	28.000
9	36.000
10	45.000

12	66.000
13	78.000
14	91.000
15	105.000
16	120.000
17	136.000
18	153.000
19	171.000
20	190.000

ЧТО ТАКОЕ УРОВНИ И ЧЕМУ ОНИ СООТВЕТСТВУЮТ?

Ниже приводится примерная оценка того, чему соответствуют те или иные уровни персонажей и жителей мира Fallout.

Уров.	Значение
1	Мирные жители в благополучных местах, молодежь.
2-3	Средние люди, хоть пару раз нюхавшие порох. Солдаты и бандиты, полицейские и охотники.
4-6	Наемники и профессиональные солдаты. Мелкие главари.
7-10	Серьезные и известные личности. Вожди, главари и старшие офицеры.
11-15	Довольно известные в регионе личности – как правило, известны своими воинскими умениями.
16+	Уникальные личности – таких могут знать по всем Пустошам. Живые легенды.

БОЕВОЙ ОПЫТ

Опыт может быть получен из разных источников. Самый привычный для многих любителей ролевых игр – это так называемый боевой опыт, то есть опыт, полученный за победу над противником. Каждому противнику соответствует определенный уровень сложности. Например, уровень сложности персонажа игрока или NPC равен его уровню. Это означает, что данный персонаж является испытанием средней тяжести для 4х персонажей того же уровня. То есть, группа из 4х персонажей данного уровня без особого труда справится с подобной угрозой при условии одинаковых стартовых условий.

В нормально принимается, что 13,33 боевых столкновений с противниками средней сложности достаточно для получения уровня. Однако, это не означает, что все противники будут иметь именно эту сложность. Часто персонажам придется сражаться против более сильных противников, или же наоборот – против более слабых.

Стоит отметить, что встреча с противником, сложность которого на 4 выше уровня партии – сложное испытание. Весьма вероятно, что кто-то из персонажей этого не переживет и погибнет. Бой с противником, имеющим уровень на 8 выше уровня партии – с огромной вероятностью будет смертельным для всей партии. В то же время, если партии встретятся противники, чей уровень будет на 8 ниже уровня партии, это будет на столько легким сражением, что персонажи не получат опыта за него. Кроме случая, если, скажем, дадут противнику значительную фору – скажем, будут драться только зубами, в слепую и со связанными ногами.

Для расчета боевого опыта в данной системе идеально подходит программа для расчета боевого опыта от Джона Дэлса (mailto:JohnDells@woh.rr.com). Например, по адресу

www.gameguild.narod.ru/modules/e_calc.zip (программа очень маленькая!!!)

Для ее использования, в левом синем квадрате введите количество персонажей игроков и их союзников каждого уровня. В правом синем квадрате – количество и сложность противников. Затем жмите «РАСЧЕТ» и в графе «Опыта каждому» получите число – сколько опыта полагается каждому персонажу в группе.

МОДИФИКАЦИЯ БОЕВОГО ОПЫТА

Необходимо отметить, что одни и те же противники могут стать проблемой, или наоборот – легким препятствием. Например, пьяный противник в большинстве случаев менее опасен, чем трезвый. Противник, засевший в засаде более опасен, чем тот, которого застали врасплох. Туземец с копьем много менее опасен, чем бандит того же уровня с дробовиком.

Во всех этих случаях вводится так называемый «модификатор сложности». Обычно он меняется от -4 до +4 и прибавляется (отнимается) к базовой Сложности. Однако стоит учесть, что если ослабление противника произошло не без участия партии, нет необходимости снижать сложность, ведь действия партии, по сути, были именно шагами к победе.

ОПЫТ ЗА СЛОЖНОСТЬ ½, ¼ И «-»

Некоторые противники (обычно, безнадежно слабые) имеют такой рейтинг сложности. Это означает, что данные противники трактуются, как имеющие Сложность 1, но в первом случае дается в два раза меньше опыта, а во втором – в четыре раза.

Другой вариант подхода – два противника со Сложностью ½ или четыре противника со Сложностью ¼ трактуются как один противник, имеющий Сложность 1.

Если сложности нет – такие противники практически не представляют опасности для персонажа, хотя Мастер вправе присвоить восьми таким созданиям Сложность 1.

ОПЫТ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ

Очень важно достигать своих целей. Каждый раз, когда персонаж достигает своих целей, это должно быть оценено и чем сложнее достичь цель, тем выше должна быть оценка. Конечно, тривиальные цели, которые не требуют значительных напряжений сил и воли персонажа не дадут никакого опыта. Например, персонаж не получит опыта за то, что обыденно – скажем, подъем по лестнице на этаж. Но вот если он возьмет и поднимется на Эверест или, скажем, создаст новое сообщество, которое будет активно влиять на жизнь в пустыне, или, скажем, уничтожит всех бандитов в своем регионе – вот тогда он получит опыт за выполнение задачи.

За достижение своих целей, персонаж получает от 0 до 50% опыта, необходимого для достижения следующего уровня. Персонаж не получает опыт или получает крохи, если выполняет банальные, бесполезные или откровенно глупые действия. С другой стороны, серьезные деяния, подвиги и разумный героизм могут дать ему довольно много положительного опыта.

Примеры премий:

- Персонаж выполнил свою локальную цель, ради которой ему пришлось претерпеть некоторые лишения, отказаться от каких-то благ **+50 * уровень опыта**

- Персонаж рискуя своей жизнью или всем, что имеет достиг выполнения сложной задачи, те, кто слышал про его деяния считают, что «он молодец» **+100 * уровень опыта**

- Персонаж достиг цели, которую большинство равных ему считали желанной, но недостижимой. Он неоднократно рисковал (хотя рисковал с трезвым расчетом) и те, кто слышал про его деяния говорят, что «он просто крут» **+ 250 * уровень опыта**

- Персонаж просто сделал нечто невероятное. Практически никто не может поверить в то, что он это сделал, а те, кто знают, что это правда, просто молчат и проникаются к персонажу неподдельным глубочайшим уважением. За достижение таких целей персонаж может получить **500 * уровень баллов опыта**.

ОПЫТ ЗА РОЛЕВУЮ ИГРУ

Каждый игрок отыгрывает своего персонажа. Каждый раз, когда Мастер считает, что игрок совершает поступки, свойственные его персонажу, он может наградить персонажа опытом за ролевую игру. С другой стороны, если игрок не отыгрывает персонажа, действует вне игры и рушит атмосферу, Мастер с чистой совестью может дать персонажу штраф за неотыгрыш.

Обычно, бонус или штраф за ролевую игру равен от 10 до 50 баллов опыта, умножить на уровень персонажа. За одну игру персонаж может получить несколько таких бонусов или пенальти.

Для удобства, Мастер может завести специальных листок, на котором он записывает имена персонажей и во время игры ставит специальные значки напротив имен каждый раз, когда хочет отметить хорошую игру или идею или наоборот, дать штраф за неотыгрыш роли. Скажем, плюсики соответствует 10 очкам опыта на уровень, плюсики в кружочке – 30 очкам, а плюсики в двойном круге – 50 очкам. Аналогично с минусами. Затем после игры Мастер может спокойно посчитать получаемый опыт за ролевую игру.

КАК И КОГДА ДАВАТЬ ОПЫТ?

Можно сразу. Можно по окончании каждого сценария. Можно после каждой сессии (то есть, игры). То есть так, как удобно Мастеру. Он и только он решает этот вопрос. Но чаще всего используется и рекомендуется именно последний метод, когда Мастер начисляет опыт после каждой игры. То есть, собрались игроки, поиграли, разошлись домой и дома Мастер спокойно считает, кто сколько опыта заработал. Если персонажу хватает на переход на новый уровень, значит в начале следующей сессии (игры) он может его поднять.

КОГДА ПЕРСОНАЖ ПОЛУЧАЕТ УРОВЕНЬ

- 1) Персонаж увеличивает свою живучесть. Он получает столько хитов, какого значение его Телосложения. Также на единицу увеличивается Ранг Лечения.
- 2) Кроме того, персонаж каждый уровень получает Баллы Умений, число которых равно его Сообразительности. Некоторые перки и уникальные способности могут изменить это число. Эти баллы он может потратить не сразу или оставить часть на потом. Чтобы повысить значение любого навыка на 1 уровень, надо потратить 1

Балл Умений, на 2 – 3 Балла Умений, на 3 уровня – 6 Баллов Умений, на 4 уровня – 10 Баллов Умений.

3) На втором уровне и затем каждый 2й уровень (2,4,6,8...) персонаж получает бонус уровня +1 к Классу Защиты и всем спасброскам, так как становится более внимательным, осторожным и опытным.

4) Каждый 5й уровень (5, 10, 15, 20 и т.д.) персонаж получает +1 к любому из основных параметров (Телосложение, Ловкость, Восприятие, Сообразительность). Меняются и все характеристики, связанные с этим параметром.

5) И, наконец, каждый 2й или каждый 3й уровень после первого (второй или третий – зависит от расы) персонаж может взять перк.

ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА (1ГО УРОВНЯ)

1. Выберите расу персонажа. Мастер может не разрешить создавать персонажей 1го уровня определенных рас, поэтому сразу спросите у него, какие расы позволены. Выпишите на лист персонажа все особенности расы.

2. Если желаете, можете выбрать 1 или 2 уникальных особенности. Можете не выбирать. Выбрав, запишите их краткое описание в лист персонажа. Учитывайте их в дальнейшем.

3. Определите основные параметры персонажа (Телосложение, Ловкость, Сообразительность, Восприятие), распределив между ними 24 балла (следите за тем, чтобы параметры соответствовали требованиям для расы). Модифицируйте эти параметры за счет уникальных особенностей (если надо).

4. Отметьте навыки, открытые для персонажа вашей расы по умолчанию (например, для человека это Ближний Бой, Метание, Скрытность и Разговор). Выберите 2 открытых навыка из еще не открытых. Распределите между открытыми навыками столько Баллов Умений, каково значение Сообразительности, либо можете открыть новый навык, потратив 3 балла умения. Если вы выбрали уникальные особенности Одаренный или Умелец, баллов умений будет больше, или, наоборот – меньше.

5. Выберите один перк, доступный для персонажа. Если он требует как-то модифицировать характеристики персонажа – модифицируйте их.

6. Определите дополнительные характеристики. Карма (равна 0), Хиты (равны удвоенному значению Телосложения персонажа), Класс Защиты (КЗ равен Ловкость + модификатор размера), Количество Очков Действий (равно Ловкости), Ранг лечения (Телосложение + Уровень -5, минимум 1), Загрузка (10 умножить на Телосложение), Инициатива (равна сумме Сообразительности и Ловкости).

7. Поинтересуйтесь у Мастера, какое снаряжение и на какую сумму вам доступно. Обычно цена всего снаряжения персонажа первого уровня равна $3кб \cdot 20$ чипов. Кроме того, обычно выбор снаряжения ограничен – вы не можете изначально иметь снаряжение с уровнем доступности более 1.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА С УРОВНЕМ ВЫШЕ ПЕРВОГО

1. Выберите расу персонажа из разрешенных Мастером.

2. Если желаете, можете выбрать 1 или 2 уникальных особенности.

3. Определите основные параметры персонажа (Телосложение, Ловкость, Сообразительность, Восприятие). Модифицируйте их за счет расы (если персонаж не человек) и за счет уникальных особенностей (если надо).

4. Отметьте навыки, открытые для вашей расы по умолчанию. Выберите два «открытых» навыка (если ваше персонаж не дескло). Распределите между открытыми навыками столько Баллов Умений, каково значение Сообразительности. Если вы выбрали уникальные особенности Одаренный или Умелец, Баллов Умений будет больше, или, наоборот – меньше.

5. Выберите один перк, доступный для персонажей 1го уровня. Если он требует как-то модифицировать характеристики персонажа – модифицируйте их.

6. Количество хитов на первом уровне равно удвоенному Телосложению персонажа.

7. Поинтересуйтесь у Мастера, какое снаряжение и на какую сумму и вам доступно. Обычно, для персонажа доступно снаряжение, уровень доступности которого не выше уровня самого персонажа. Для определения денег, которые можно потратить на закупку, используйте следующую таблицу:

Уровень	Денег
1	200
2	500
3	1 200
4	2 700
5	5 400
6	9 000
7	13 000
8	19 000
9	27 000
10	36 000

Уровень	Денег
11	49 000
12	66 000
13	88 000
14	110 000
15	150 000
16	200 000
17	260 000
18	340 000
19	440 000
20	580 000

Закупитесь снаряжением на указанную сумму, введите все необходимые поправки от оборудования и снаряжения ко всем возможным параметрам.

7. Начинайте потихоньку, уровень за уровнем, поднимать уровни персонажа. За один «прогон» по всем пунктам поднимите уровень на 1 и так пока не поднимите персонажа до нужного уровня. Не забывайте, что:

7.1. Начиная с первого уровня, каждый 2й уровень для людей (или каждый 3й для прочих рас) персонаж получает перк. Выберите его, из списка, исходя из параметров Вашего персонажа.

7.2. Каждый уровень после первого персонаж получает (по умолчанию) столько Баллов Умений, каково значение его Сообразительности. Чтобы повысить значение любого навыка на 1 уровень, надо потратить 1 Балл Умений, на 2 – 3 Балла Умений, на 3 уровня – 6 Баллов Умений, на 4 уровня – 10 Баллов Умений. Чтобы «открыть» новый навык надо потратить на него 3 Балла Умений.

7.3. Каждый 5й уровень (5, 10, 15, 20 и т.д.) персонаж получает +1 к любому из основных параметров. Соответственно модифицируйте характеристики персонажа.

8. Определение заключительных характеристик.

8.1. Карма. Обычно она может быть установлена персонажем в пределах от нуля до плюс-минус значения его Уровня, умножить на 100.

8.2. Ранг лечения (уровень + бонус расы + Телосложение - 5). Минимум Ранга Лечения равен 1.

8.3. Прочие параметры: Хиты (уровень персонажа +1, умножить на Телосложение), Класс защиты (КЗ), Бонус к спасброскам, Загрузка, Инициатива

ОБУЧЕНИЕ

Учителя: Как и в оригинальной игре, в настольной версии предусмотрена возможность обучения. При этом учитель увеличивает навык обучаемого персонажа на 1к4 уровней навыка (только для этого навыка), либо может помочь ему «открыть» новый навык. Кроме того, Сообразительность учителя должна быть не менее 6, а сумма Сообразительности ученика и учителя должна быть не менее 11.

Время, требуемое на обучение зависит от разницы в уровне навыка ученика и учителя. См. следующую таблицу.

Разница в уровне навыка	Надо учиться (минимум)
0+	Обучение бесполезно
1-2	Полгода
3-4	Полный месяц
5-6	Полную неделю
7-8	Полный день
9+	Пару часов

Книжки: Можно найти книжки, которые также могут чему-нибудь научить вашего персонажа. Типичная книжка как будто «имеет» навык 10 уровней (детская книжка «имеет навык» ниже, серьезная научная работа может иметь больший «навык»). Книжка дает 1к4 баллов умений. Если персонаж не сумел понять, о чем говорится в книжке, он может попытаться прочесть ее еще раз на следующем уровне. Если просек – может про нее забыть.

Обучаться у другого персонажа можно имея непотраченные Баллы Умений. Каждая попытка обучения требует 1 балла умения. При этом обучаемый должен сделать спасбросок на Сообразительность против сложности 10 + уровень навыка, которому он обучается. Если спасбросок был неуспешен, персонаж просто теряет 1 балл умения. Иначе он поднимает уровень в умении. Он может поднять значение уровня навыка и выше уровня персонажа, но это будет сложнее – 2 балла уровня, полученные в результате обучения трактуются, как +1 к уровню в навыке. Время, требуемое на обучение зависит от разницы уровней навыка персонажа и книги.

Вот, кажется, и все. Удачи и приятной игры!

Эрл (erl_@mail.ru)